Слон (СИ)

Андреев Александр

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

ервого июня этого года начинается новая эпоха в мире вирттехнологий. В магазинах вашего города, вы сможете приобрести вирткапуслы, и более простые наборы для более полного погружения в игры... Вот, что я узнал: возможнось вместо сна, находиться в игре, перевод игровой валюты в реал, 5 часов реала равны суткам игрвого времени...

•

Александр Андреев
Рассвет. Закат
Часть первая Рассвет. Глава 1. Реальность
Экстренный выпуск новостей!

— Здравствуйте. Сегодня президент РФ собрал срочную конференцию в Кремле, подробности в репортаже.

Картинка с ведущей новостей поменялась на запись с президентом:

— Здравствуйте. Сегодня уникальный в своем роде день. Начну издалека. Вот уже пять лет как правительства ведущих стран мира объединили свои усилия по изучению игр, так называемого жанра MMO, которое набирает все большие обороты в повседневной жизни граждан большинства стран. За эти годы произошло много, как хороших, так и негативных событий, но ни на один день работы не были прекращены, так как этот проект является ведущим и на него не должны влиять отношения между странами. Три года назад, по итогам двухлетней работы, началось создание Единой виртвселенной. И вот сегодня, я с радостью сообщаю вам: первого июня этого года начинается новая эпоха в мире вирттехнологий. В специальных магазинах вашего города, вы сможете приобрести вирткапсулы, и более простые наборы для более полного погружения в игры.

А теперь перейдем к главному. Первого июля, когда большинство желающих, приобретут и настроят оборудование, будет произведен запуск трех игровых платформ с полным и частичным погружением. Вкратце скажу, что первый мир — мир фэнтези, один из самых популярных в данный момент. Второй для покорителей космоса, и третий — мир современный.

Так же есть существенное отличие новых игр, от тех, что существуют в данный момент, а именно — возможность вывода игровой валюты в рубли, доллары, евро. В каждой игре будут так называемые Кластеры[1] стран, и их количество будет зависеть от

вас. Чем больше людей одной из стран приобретет наборы, тем больше территорий будет сгенерировано в игре под эту страну.

На этом все. Более подробную информацию вы сможете узнать на официальном сайте, его вы можете видеть на экране справа от меня. К сожалению, объяснить все более подробно в эфире не хватит времени, из?за огромного пласта информации, да и изучение сайта займет не один день.

Я быстро повторил сайт про себя три раза и побежал в комнату узнать, что же такого придумали **светлые** головы мировых сообществ. Несколько дней я провел, просто изучая всю доступную информацию по нововведениям. И вот, что я понял:

Была создана всемирная корпорация ИВМ — Игровые Вселенные Мира, в руководство которой вошли представители, чуть ли не всех стран. Благодаря работе корпорации и были созданы три игровых мира.

Мир фэнтези — Дэлийн. Это что?то вроде планеты, но планеты расширяющей свою территорию от обновы к обнове. Каждой стране будет принадлежать несколько кластеров, их количество будет известно через пару недель после открытия серверов. Любой кластер поделен на десять сегментов, каждый из них имеет границу с сегментом кластера другой страны, то есть у одного кластера будет десять границ с территориями других стран. Каких? На все воля рандома[2]. Сегмент может быть захвачен граничащей с ней страной — кластером, и присоединен к своему кластеру. Например: у кластера А захватили сегмент, тогда у кластера А станет девять сегментов вместо десяти, а у кластера В было десять, значит, станет одиннадцать сегментов. При этом в рандомном порядке поменяются и границы этих сегментов. А для того чтобы не было проблем с границами, разработчики придумали нейтральные кластеры — они будут заселены НПС и будут так же воевать с игроками, захватывать и терять сегменты — как же это будет реализовано я не понимал, НПС против игроков, хммм, ну да ладно. Кластер может существовать только при наличии пяти сегментов минимум. Значит, потеряв шесть сегментов, кластер распадается, и его оставшиеся сегменты исчезают (возможно, попадают в кластер, владеют которым НПС, с этим не ясно). Гильдии и игроки такого кластера рандомно переселяются в другой кластер данной страны. Случай, если у страны больше нет активных кластеров — не рассматривается, из?за сложности захвата сегмента. Притом подробностей пока не было.

Космомир — ну тут все понятно. Галактики, планеты, войны на космических кораблях за контроль, десант для удержания планеты и уничтожения врага.

А вот современный мир — это планета, где основой станут города. Каждая страна будет владеть определенным их количеством, как и в случае с кластерами, точное число будет известно при запуске. Инфраструктура, развитие городов все будет зависеть от игроков. Вокруг каждого города — деревни, а дальше Пустые земли до следующего города, там то и будут жить монстры, боссы и появляться подземелья. Исследования пустых земель является основным способом заработка игроков.

Еще одно нововведение — это конвертирование игровых денег в реальные. В каждой игре своя формула. В Дэлийне система проста 100медных=1серебру, 100серебра=1золоту, 100золота=1платине=1 ед. ВВ (виртуальной валюты). В космической игре 1 миллион кредитов = 1ВВ, в третьей игре 1000кредитов= 1ВВ. 1 ВВ равняется 1000 рублей или 300 долларам и так далее. В каждой стране цена своя, в зависимости от курсов валюты твоей страны, на которую теперь будут влиять и игры! Как это будет работать, мой мозг отказывался понимать в принципе, ну не экономист я. Однако вывести сумму меньше чем 1ВВ из игры нельзя, минимальная сумма вывода чтоб ее, и никаких тебе 1.5ВВ или 10.7ВВ сумма вывода должна быть целым числом 1,5,100 и никак по другому.

Система прокачки везде в принципе похожа: уровни, умения, характеристики. Но есть понятие как голод. У каждого персонажа есть полоска Сытости, которая при продолжительном воздержании от еды переходит в полоску Голод. Питаясь в игре, игрок восстанавливает эти полоски и может комфортно играть. При Сытости никаких негативных ощущений нет, а вот при Голоде, желудок начинает настойчиво напоминать о себе болью. Чтобы Голод пропал, надо довести его полоску до максимума и подождать час, пока не появится Сытость. Именно из?за этого ограничения рекомендуется не доводить себя до такого состояния. Если же Голод опустился до нуля, персонаж умирает и отправляется на ближайшее кладбище для воскрешения, либо если есть привязка к определенной деревне, на кладбище этой привязки. Вся еда имеет положительные эффекты — баффы. К примеру: съеденная котлета даст сытость на пару часов, а полноценный обед на полдня. Пока персонаж имеет такой бафф его бодрость тратится медленнее, а значит, время на активные действия увеличивается. Когда бодрость падает до нуля, персонаж просто валится без сил и приходится ждать, пока бодрость не восстановится. Чем выше уровень персонажа и его выносливость, тем быстрее восстанавливается бодрость.

Опыт за смерть (от монстров, падения, голода, какой?нибудь случайности) снимается в размере десяти процентов, но за смерть

от рук игроков за смерть ничего не теряешь. К примеру, на уровне набито одиннадцать процентов опыта, и до следующего уровня не хватает восемьдесят девять, умирая, теряешь десять процентов, и остается всего один процент на уровне. Если же опыта на уровне менее десяти процентов, то теряешь все эти проценты, но уровень не опускается. То есть, взяв уровень, его уже не потеряешь.

Ладно, насчет игр вроде все осознал, но когда я дошел до цены на вирткапсулу, завис надолго. Один миллион рублей, и сколько же народу смогут ее купить??? А набор частичного погружения всего пятьсот тысяч, там так и написано ВСЕГО пятьсот тысяч. Хотя… если так подумать… в большинстве семей уже есть машины. Да просто выйдя во двор можно охренеть от его заселенности стальными агрегатами иностранного происхождения, при том не из дешевых. Так что, по большому счету, для определенного слоя населения не будет проблемой приобретение новинки, даже если в кредит. Становится понятна и система вывода денег в реал — оплатить то аппаратуру надо. И тут мой взгляд упал на вкладку **специальные программы**.

Программа для заключенных:

Тюрьмы и колонии получают оборудование для частичного погружения, так же в каждом мире будут специальные учреждения для них. Там они будут работать и оплачивать, таким образом, свое пребывание в тюрьме и свои долги, если же к концу срока заключения — долг не уплачен, то заключенный остается в исправительном учреждении до полной выплаты долга. Так же, группы заключенных будут арендоваться кланами, для различных работ. Стройка замка, добыча ресурсов, уборка территорий — это дешевле сделать с их помощью, чем нанимать НПС[3] работников. В игре же ники[4] заключенных будут фиолетовыми, так что узнать их не составит проблем.

Правда, есть исключение. По некоторым статьям, со сроком заключения более десяти лет, не предусмотрен выход в виртуал. Было принято решение, что эти люди будут работать в реальности, и без выработки нормы их срок заключения будет увеличиваться. Вплоть до пожизненного. А следуя поговорке — кто не работает, тот не ест, те, кто не вырабатывает норму — ликвидируются (касается только заключенных с пожизненным сроком, полученным по решению суда, либо вследствие отказа работать). Грубо говоря, появился аналог смертной казни, только у человека есть выбор. То есть, теперь содержание заключенных легло на плечи самих заключенных.

Программа для пенсионеров и инвалидов:

Были построены медицинские учреждения с оборудованными комнатами с полным погружением. Если пенсионер или инвалид

подписывает контракт с подобным Госучреждением, то он получает право поселиться в подобной комнате, получает полный спектр услуг необходимых для комфортной жизни — будь то лекарства, питание и так далее.

Пункт 1. Люди, вышедшие на пенсию.

Их пенсия урезается на семьдесят процентов, то есть они будут получать лишь тридцать процентов от своей пенсии, остальное уйдет на их содержание в этих капсулах.

Пункт 2. Люди, ставшие инвалидами и утратившие дееспособность по независящим от них причинам.

Ежемесячно они будут получать лишь десять процентов от минимальной пенсии.

Пункт 3. Инвалиды с различными заболеваниями.

Ежемесячно получают десять процентов от минимальной пенсии. Из?за стоимости специальных капсул и лекарств, для поддержания их здоровья, эта группа будет платить налог в десять процентов от всего дохода, полученного в игре. Перечисление происходит автоматически на игровой счет центра.

Общее нахождение в виртвселенных ограничивается 10 часами в сутки, которые приходятся на сон человека. Исключения — заключенные (15 часов). Пенсионеры и инвалиды (20 часов) — остальное время — физические нагрузки для поддержания организма. Притом, что 10 реальных часов равны 48 часам виртуала, последние получает большую фору в развитии, про заключенных можно не вспоминать, они лишь работают в своих игровых колониях. Но фора заключается лишь во времени проведенном в игре. У всех простых пользователей, не попавших под специальные программы, рейты[5] на опыт[6] и дроп[7] полтора. То есть они получают в полтора раза больше опыта и дропа чем остальные игроки.

И вот теперь сижу в кресле и думаю, что мне делать? Я инвалид с детства вторая группа, диагноз не очень приятный и подразумевает продолжительность жизни до 25–30 лет максимум, личная жизнь… что это? Из?за болезни она отсутствует.

Помню моя девушка, Лена, когда узнала о моем заболевании, сначала не придала этому значения, лишь отмахнулась. Сказал я ей о нем сразу, такое не скрывают. Но когда в первый раз, при ней, я начал кашлять кровью, что прошло только через полчаса моего нахождения в ванной, у нас состоялся разговор. Тогда мы снимали квартиру. Выйдя из ванной, увидел ее сидящей на кухонном диване растерянной и заплаканной. Говорили мы долго. Нет, она меня действительно любила, но только в тот день поняла, какая у нее будет жизнь со мной. И я тоже это понимал, и не стал уговаривать ее остаться. Раньше ни она, ни я не

придавали значения будущему. Нет, мы строили планы, копили деньги на квартиру, но о моей болезни не говорили. Но столкнувшись с реальностью, с тем, что нас ждет, мы сдались. Оба. Полгода совместной жизни с ней я запомнил навсегда.

Я перестал пускать девушек в свою личную жизнь. Мимолетные встречи, романы по неделе — это все ерунда. Более того, как только начинал понимать, что влюбляюсь или хочу более серьезных отношений, то сразу обрубал все контакты. Лена же вышла замуж. Впоследствии я узнал, что у нее есть сын, и что она действительно счастлива. Случилось это в магазине.

Я покупал продукты на пару дней, и увидел ее. Она тоже меня заметила, и подошла первой, хотя у меня было желание свалить. И вот так, стоя посреди магазина, мы с ней говорили, не в силах оторвать взгляд друг от друга. Я тогда понял, что ей нужен был этот разговор, и не стал прекращать его, хотя мне он не нравился. Она рассказала мне, как жила после нашего расхода. А в конце попросила прощения. Я смог лишь кивнуть и пробормотать, что она не виновата, что это жизнь. И она ушла. Я же спокойно вернулся домой, и дал волю чувствам. Разбитые о стену костяшки пальцев, ушиб ноги, синяки на коленях, шишка на лбу, были результатом моего внешнего спокойствия в магазине. Возможно, ей и помог этот разговор, и она, наконец, закрыла дверь в прошлое, где был я. Но мне хотелось выть от одиночества и бессилия, осознавая, что отныне это моя жизнь. До конца.

С тех пор снова живу с мамой и сестрой, у сестры есть муж и дочка, в четырехкомнатной квартире. Работаю в интернете, ну как работаю, играю в игры и продаю игровую валюту за реал. На жизнь хватает и даже больше. Всех моих сбережений хватит только на набор частичного погружения, на виртkапсулу копить еще лет пять, если не больше. Надо съездить в этот центр посмотреть, что и как. Решено.

На следующий день, не сказав, куда еду никому из родных, отправился в соседний город — столицу нашей республики, там есть пять центров.

— Здравствуйте, чем могу помочь? — Молодая девушка встретила меня дежурной улыбкой.

— Здравствуйте, я бы хотел узнать о программе погружения инвалидов в вирт.

— Пожалуйста, паспорт и снилс, если это для вас, если узнаете для …

Закончить она не успела. Я выложил и паспорт, пенсионное удостоверение (снилс). Она их забрала. Что?то, напечатав на компьютере, кивнула, вернув мне документы. Повернулась к нескольким беседующим девушкам у стойки и …

— Свет, покажи Александру Петровичу комнаты и объясни все. — Обернулась ко мне — наш сотрудник Светлана проводит вас и все объяснит, всего доброго. — И протянула подошедшей девушке несколько листов.

— Пойдем что ли. — Блондинка Светлана повела меня в коридор за стойкой и начала говорить — комната два на два метра. Туалет и душ внутри, капсула, тумбочка и небольшой шкаф для одежды, ну сам увидишь. Так судя по бумагам, ты инвалид. Лекарства и пищевая смесь, все будет вводиться в капсулу, так что переживать об их приеме тебе не надо, так же капсула будет следить за твоим состоянием. Двадцать часов в день можешь быть в вирте, каждые пять — десять часов будешь отключаться, более длительное нахождение в играх запрещено, система сама отключит тебя. Питание хоть и встроено в капсулу, но все равно, чтобы желудок работал, тебе нужно что?нибудь есть. Для этого и стоят в коридоре автоматы с шоколадными батончиками. Делаешь дела в реале и снова погружайся. Так, твоя новая пенсия будет около пятисот рублей. Да они тебе особо и не нужны будут так то, обеспечен будешь всем, ну почти. — Она подмигнула. — Налог в игре будет десять процентов от любого дохода. Правда, не всегда. Как только покроешь месячное содержание, он пропадает до следующего месяца. Нууу, если же наоборот не покроешь месячное содержание, то долг переходит на следующий месяц. У каждого из вас сумма своя, все зависит от вашей болезни и стоимости содержания в капсуле. Думаю это понятно. Вот и все, мы дошли кстати, смотри.

Она открыла дверь и я увидел. Дааа, комната действительно мала, два на два. У одной стены капсула, занимающая всю длину, в углу другой душ и туалет, во втором свободном углу небольшой шкафчик и тумбочка. Вот и все что тут есть, удобств минимум, но это понятно желающих будет много, а мест… вот и экономят, все равно большую часть времени будешь в вирте. В коридоре оказался холл. Как и сказала Света, тут стоят автоматы, продающие шоколадки, батончики — один, второй же продает разные напитки. Несколько диванчиков и бесформенных пуфиков, на стене большой экран, под ним стоит тумбочка высотой в полметра и длинной в метр. Ну, пока не буду в вирте, можно будет даже телевизор посмотреть.

— И еще одно. Ложиться в капсулу будешь в специальной одежде. Найдешь ее в шкафчике. Это важно! Все?таки мы медицинское учреждение, и с вами всякое может случиться. Для быстрого доступа к телу и нужна эта одежда.

Я попрощался со Светой, получив заверение, что меня будут рады видеть вновь и ушел.

Вернувшись домой, я задумался. На счете Сбербанка за три года работы скопил четыреста тысяч, плюс купил на депозитный счет — килограмм серебра и десять грамм золота. Родным этого должно хватить, если что, а вот с пенсии пятихатки явно мало конечно, но на что тратить? На одежду если только, да напитки с шоколадками в автоматах… еда и лекарства будут. Я думал, а потом решил… да.

Прошло несколько недель.

— Мам, надо поговорить. — Я понимал, что разговор будет тяжелый, но его не избежать, как бы я этого не хотел. До запуска остался только один день, уже завтра я должен быть в вирте, если хочу не опоздать. Тянул до последнего… эххх.

— Да, Саш. Хочешь спросить об этих медицинских центрах?

Я остолбенел. Она знает? Но откуда?

— Ммм да, я хочу лечь в один из них. — Посмотрел ей в глаза. — Уход там будет. Я буду под надзором, иногда буду навещать вас, это все не так плохо мам… — дальше я не продолжал, просто не знал что сказать, а она смотрела на меня и молчала. Наконец, мама произнесла:

— Ты же уже все решил, да сынок? — Она с грустью смотрела на меня, а я не могу поднять глаз. Мне было стыдно, будто я предаю ее. Все эти годы она была рядом, поддерживала меня, переживала и столько сил положила на то чтобы я жил.

— Угу… — буркнул я.

— Тогда делай. Ты же уже взрослый, только не забывай приезжать, проведать хорошо?

— Конечно! Спасибо, что понимаешь… — хотя в душе я знал, что если и буду приезжать домой, то редко, для меня начнется новая жизнь, там, в виртуале, а тут меня держат только родные. И мне хотелось закончить этот разговор быстрее. Я обнял ее, и еле сдержал слезы. Надеюсь, она сможет отдохнуть и не так сильно переживать за меня. За эти годы она очень постарела, отдав все силы на уход за мной. Отец же ушел из семьи, когда я был еще маленьким и как я узнал впоследствии умер из?за чрезмерного употребления алкоголя. На его могиле я не был ни разу, хотя мать и просила побывать там хотя бы разок. Отец все?таки…

Болезнь обнаружили у меня в десять лет, и то случайно. Делали операцию по удалению селезенки, из?за ее увеличения, и, видимо, что?то насторожило врачей. Обследования, анализы и диагноз. После этого начался кошмар. Каждые полгода приходилось ездить в Москву на лечение. Но все бесполезно. Это генетическое заболевание Муковисцидоз, и все эти поездки лишь позволяли следить за моим состоянием и контролировать течение болезни. И пошло все под откос, болезнь развивалась, хотя и не

так стремительно как у некоторых. Я видел, как сгорают дети десяти — пятнадцати лет, если удалось пережить этот возраст, то шансов прожить еще лет десять прибавлялось. Проблемы с печенью, желудком, легкими в конечном итоге привели меня к тому, что к девятнадцати годам я забыл, что такое жизнь без боли и страданий. Боли в животе, будто тебя режут изнутри, температура, которая могла держаться неделями, легочные кровотечения, когда ты ложишься спать и вскакиваешь, потому что начинает с кашлем отходить кровь. Видишь бледное лицо матери, ужас и страх в ее глазах, а сам стоишь над раковиной и кровью омываешь ее белизну, думая только — когда же это закончиться, сколько можно? За что? И слова:

— Все нормально мам, вроде прошло, посмотрим что будет, таблетки от кровотечений я выпью.

А потом снова больничные койки, переливание плазмы и выписка. И каждую ночь ты осторожно ложишься в кровать, ждешь минут пять — все ли нормально? И только потом расслабляешься и начинаешь засыпать. Конечно, все это происходило не каждый день, но ежедневные проблемы с кашлем тоже не делали жизнь проще. Ингаляции и ежедневный прием лекарств, вот что спасало меня от смерти.

И от всего этого я устал. Не физически, нет, а морально. Но никому не показывал, что твориться у меня на душе. Даже Лена, с которой мы расстались за полгода до появления серьезных проблем, то кровотечение было лишь первым, не знала как мне плохо. Всегда веселый, жизнерадостный. Зачем нагружать других своими проблемами?

Вечером мы сидели всей семьей за столом на кухне, болтали ни о чем, смеялись, вспоминали.

Утром я встал в шесть, к восьми надо приехать в центр. Все еще спали. Как на автопилоте умылся, оделся, последний раз осмотрел квартиру, свою комнату. Не доходя до маминой спальни, прошептал:

— Спасибо за все, я тебя люблю Мама!

И закрывая дверь, услышал:

— Удачи сынок, я тоже тебя люблю.

Хлопок дверью. Поворот ключа. Улица. Маршрутка. Все как во сне, я и не думал, что будет так тяжело уходить. Мама тоже понимала, что видеться теперь если и будем, то очень редко.

Глава 2. Учитель и ученик

Приехав в центр, заполнил бланки, подписал договор. Когда с бумагами было покончено, меня отвели в мою комнату на третьем этаже с номером 304.

И вот она капсула. Я заглянул в шкафчик. Стопка странных

халатов, из материала похожего на тот, из которого делают ватно — марлевые повязки, лежала в самом низу. Переоделся и лег в капсулу. Крышка закрылась, темнота. И пока я лежал, ожидая включения миров, вдруг вспомнил практикантку врача Сашу. Тогда я попал в городскую больницу с кровотечением и познакомился с ней. Она почти ничего не знала о моей болезни и расспрашивала меня. И один вопрос меня тогда поразил.

— А ты вообще как? Дееспособен? — Спрашивая это, она перекинула ногу на ногу, сидя на стуле, и чуть пригнулась. Было лето и верхние пуговицы ее халата были расстегнуты, открывая неплохой вид на ее грудь, когда она чуть наклонялась.

Вот, что она имела в виду, спрашивая меня об этом? Дееспособен, в каком смысле? Я решил уточнить:

— В смысле?

— Ну… — Она выпрямилась, видя, что я лишь мазнул взглядом по вырезу ее халата и смотрю ей в глаза. У меня давно появился иммунитет к женским прелестям, хотя я отметил про себя ее третий размер. Нет, я не импотент, с этим все нормально, просто я понимаю различия между — любоваться, сексом и любовью. В данном случае я не знал, чего она хотела добиться. Поэтому поддаваться на столь явную провокацию, не зная, для чего она понадобилась, я не стал. — Ты сам все делаешь? В смысле умываться там, кушать готовить…

Тупость объяснения меня поразила еще больше. Ведь видит, что в палате я лежу один и знает, что все делаю сам. Значит, объяснения были высосаны из пальца, а изначально имелось в виду нечто другое, и кажется, я начал понимать что. Ее поведение так же намекало на этот вывод.

— Я дееспособен во всех смыслах этого слова, кроме того, что если поднимается давление, то может начаться кровотечение на следующий день. Но если очень хочется, то можно…

Она поняла, что я сказал. Этот разговор не имел серьезных последствий, кроме одного. Я понял, что в любой ситуации можно найти положительные моменты, иногда очень даже продолжительные, даже если сама ситуация не располагает к ним. После моей выписки я больше ее не видел. А кровотечений, благодаря переливаниям плазмы и капельницам, во время моего пребывания там, больше не было.

Вот и сейчас я получил возможность одним из первых испытать на себе технологию полного погружения, только потому, что инвалид. Будь я здоровым, не знаю, как бы сложилась моя жизнь и была бы у меня такая возможность.

Запуск миров состоится через две минуты, пока выберите мир, в который вы хотите попасть. — Металлический голос

произнес все это.

Появились три иконки в полной темноте. Выбрал Дэлийн, мир фэнтези, самое близкое мне, как игроку. Никаких гайдов[8], никакой информации по играм не было нигде. Нам придется узнать все самим — вот ответ на требование рассказать об играх хоть что?то. Наслаждался красивой видеозаставкой, рассказывающей о новом мире, и наконец:

5

4

3

2

1

Запуск.

Выберите расу:

И список доступных рас:

Эльфы: темные, лесные, светлые. Гномы: подгорные, изгнанные. Орки: степные, кровавые. Тритоны. Дракониды. Люди.

Такс, тут все понятно, эльфы — отличные лучники, друиды. Маги тьмы, наверно, если темные. Гномы — бойцы ближнего боя, хотя возможно и охотники (арбалеты, думаю, тут есть) и кузнецы, маги земли наверно. Люди — средние во всем. Орки — берсерки и хорошие шаманы, а вот последние два посмотрим.

Дракониды — существа созданные Драконами для службы. После исчезновения своих хозяев, образовали государство и заселили местность, где раньше обитали Драконы. Имеют иммунитет к огню, очень выносливы, чешуя дает возможность отразить некоторые заклинания, и физические атаки. Сильнейшие маги огня, и танки. Хилов[9] в их расе нет. Имеют штраф на рост репутации со всеми расами. Не могут изучать ремесленных профессий, только добывающие.

Тритоны — селятся рядом с реками и морями. Имеют огромные города под водой. Отличные воины среднего и ближнего боя. Шаманы тритонов сильны в лечебной магии и магии воды. Уязвимы к огню. Не могут носить металлические доспехи. Недоступна профессия кузнец.

Такс ну что, я хотел отыгрывать танка, или природного мага, драконид или лесной эльф…

Лесной эльф!

Желаете подтвердить выбор? Да/нет

Все начальные локации для каждого народа находятся в защищенной зоне, выйдя из которой попасть обратно невозможно. Местонахождение этих территорий скрыто.

Да.

Внешность персонажа, как и пол, будут скопированы с вашего

настоящего тела, и отредактированы под выбранную вами расу.

— ЭЭЭЭЭ, стоп как с тела? — Но повозмущаться не дали, так как сразу появился следующая надпись:

Выберите Имя.

Слон.

Удачной игры.

Болевые ощущения по умолчанию 50 %.

А где выбор класса??? Эээээээээ, что за ерунда, мое сознание заметалось, но тут я оказался в игре.

Сквозь кроны величественных деревьев на поляну падают солнечные лучи. Бабочка пролетела мимо моих глаз, какие?то птицы выводят свои трели в вышине, соревнуясь друг с другом в высоте взятой ноты. А запахи… настоящий летний лес. Пахло цветами, немножко хвоей и еще чем?то неуловимым, что создавало впечатление исключительности этого леса. Но долго наслаждаться окружающим меня миром мне не дали.

— Че разлегся, не мешай людям!

Вот уроды а, все испортят, еще и эльфов выбрали, тьфу.

Я огляделся. Толпы, неее, ТОЛПЫ игроков появляются на полянке, окруженной такими нереально — высокими деревьями. Куда?то бегут, носятся. Хаос. А вокруг буйство зелени. Самые разнообразные оттенки зеленого повсюду. Я восхищенно выдохнул.

Так, что мы имеем. Все параметры по единице. Я первый уровень Лесной Эльф, на поясе мешок — инвентарь[10], барсетка такая. В ней пять яблок, фляга с водой. Максимальный груз пять кг. Все. Ну, если не считать штанов, куртки и ботинок без всяких бонусов, бомжеватого вида.

— И что тут делать? Где задания! — Слышал я, чуть ли не со всех сторон.

Никто не понимает что происходит, напомнило игру — **Что? Где? Когда?**. Ответ может быть самый неожиданный. Я решил, что раз уж люди, тьфу, эльфы

вокруг, в количестве более тридцати штук не знают что делать, то и суетиться нечего. Отошел к краю поляны и сел на траву, закрыл глаза и задумался. Даа, мир красивый, интересно, а как я выгляжу, если скопирован из реала. И тут пришло понимание, что нужно идти влево через деревья, будто зовет меня что?то. Встал и пошел в ту сторону, откуда шел зов.

— Приветствую путник! — Вдруг раздался голос, и из?за дерева вышел эльф лет сорока, хотя эльфы же долгожители, так что может ему все четыреста или вообще тысяча, не знаю. — Пойдем за мной.

Ну что, других дел вроде у меня нет, почему бы и не пойти. Я

отправился вслед за первым встреченным мной в этом мире эльфом — нпс. Эльф, молча, шел впереди, поэтому я решил разговорить его:

— Мм, а почему вы ведете только меня? На поляне же остались и другие… путешественники.

— Ты почувствовал дорогу ко мне, а значит ты мой ученик. Для других, кто сможет почувствовать Лес будут другие учителя. А кто не сможет, что ж обычные воины, лучники важны для Леса, так же, как и каждая травинка. Казалось бы, что может обычная трава в лесу? Но ведь она не одинока, вокруг много других растений. Вместе они позволяют лесу жить — дают приют, укрытие, пищу животным и птицам.

— ЭЭ, а я тогда кто, если остальные травинки?

— Ты? — Он усмехнулся, — пока, ты лишь сорняк в лесу, так как неизвестно что из тебя выйдет — хорошее или плохое, но я надеюсь, ты станешь кустом или деревом — опорой леса и его защитой.

Я задумался, похоже, я влип, хотя с другой стороны буду отличаться от других игроков и надеюсь в лучшую сторону, а то вдруг он решит, что я все?таки сорняк и решит прополоть, избавить лес от меня… эхехе. За этими мыслями не заметил, как мы пришли к дереву, обхватить которое не смогли бы и десять, таких как я, стоящему посреди поляны.

— Мы пришли. Я тут живу и теперь это твой дом на ближайший месяц, если ты согласишься стать моим учеником.

Внимание — вы выполнили скрытое задание*наставник*.

Награда — пассивное умение **Сила леса 1**. +1 % к силе заклинаний природы.

Чем чаще вы станете использовать заклинания природы, тем быстрее будет расти умение.

Внимание — вы получили скрытое задание*ученик*.

Принять/отказаться.

Естественно принять. Зря, что ли топал сюда, а если откажусь, точно стану просто травкой, а так дерево… бревно блин, ага.

Принять.

— Чтож ученик, с этого дня будешь жить тут. Пищу и воду найдешь внутри. Но сейчас ты слаб. Все твои показатели равны единице. Но если ты будешь тренироваться, к примеру: бегать, прыгать, то поднимешь ловкость, будешь таскать тяжести — силу и выносливость. Пределов совершенству нет, хотя, чем выше дерево, тем сложнее достичь вершины. А пока покажи мне, на что ты способен!

Если с параметрами я понял, чем больше поднимешь их

естественным образом, нагружая себя трудом, тем тяжелее в дальнейшем их получить, то последняя фраза эльфа поставила меня в тупик. А как это? На что я вообще способен, первый уровень, без умений, без всего, даже палки обычной нет… что?то тут не так. Стоп. Я вышел к нему почувствовав лес, так может… попробуем

Я сел. Закрыв глаза, попробовал увидеть окружающее меня, почувствовать, что происходит вокруг. Дует приятный ветерок, листва шумит под его напором. Откуда он дует? Постарался почувствовать хотя бы направление, но ветер явно был неправильный. Он обдувал меня и слева и справа. Нее, надо расслабиться… и получить удовольствие, блин, что за мысли вечно лезут мою голову. Стоп. Тихо. Просто сидеть и ни о чем не думать. И внезапно увидел шевеление листьев в кронах деревьев. Их движение начиналось сзади меня и через мгновение продолжалось уже впереди, ни на секунду не прекращая свой шелест позади.

Внимание — вы получили пассивное умение **душа леса 1**.

Концентрация увеличена на 1 %.

Вы слились с лесом на краткие мгновения, и он вас принял. Чаще обращайтесь к лесу и навык будет расти.

Я аж подпрыгнул от неожиданности.

— Отлично мой ученик. Ты справился, а теперь ты должен понять это заклинание и принести мне столько, сколько сможешь найти по нему предметов, до ночи. — Он подошел к дереву, и я увидел дверцу, точнее кору ставшую дверью, вошел внутрь и кора встала на место, но я уже видел стыки, где она прилегала к стволу.

Вы изучили неизвестное заклинание.

Воспользуйтесь им, чтобы понять для чего оно.

Я использовал заклинание и ощутил — не тепло, а что?то близкое к нему, не эмоции, не жизнь, а просто существование, будто говорящее — я есть. Попробовал найти похожее ощущение вокруг, и не нашел. Встал и пошел вперед, стараясь ощутить подобие этого чувства, и улыбнулся найдя. Подбежал к тому месту и стал оглядываться. Хмм ничего нет, но я ведь я знаю, что эта вещь тут! Опустил голову, и прямо около ног увидел странную травку, попробовал сорвать:

Внимание. Вы изучили профессию — травник, прогресс 0/100.

Вы получили предмет — корень неизвестной травы.

Развивайте навык, собирая растения, и вы начнете узнавать их.

Ага! Вот что это такое, я могу ощущать траву. До ночи я

поднял травника до сорока из ста, и вернулся к дереву. Меня встретил учитель:

— Я вижу, ты добился успехов, — он кивнул сам себе, — а теперь иди, отдыхай. Завтра продолжим.

Сутки, я провел тут уже игровые сутки, ничего себе.

Выход.

Очнулся я в своей комнате, встал. Крышка открылась до моего пробуждения. Ясно, видимо чтобы не получить травм, когда очнусь. Рефлекс — принять вертикальное положение, столкнулся бы с крышкой капсулы, и почему то мне кажется, что рефлекс был бы повержен.

Подошел к раковине, посмотрел в зеркало. Да вроде ничего не изменилось, чувствую себя нормально, глаза не красные. Посетил белого друга, переоделся и вышел в коридор. Похоже, я был первый. Вокруг ни души, только женский смех в комнате, предназначенной для персонала. Вернулся в комнату, открыл ноут, и стал искать информацию по игре. Ноутбук и свой смартфон я забрал с собой, чтобы всегда была возможность выйти в интернет или позвонить родным.

На официальном сайте ничего нового не появилось, если не считать тем возмущенных пользователей, об отсутствии гайдов. Открыл сайт с аниме и до писка будильника, отсчитавшего прошедший час, смотрел на нарисованных героев японского происхождения.

Привет Дэлийн.

Вход.

Очнулся на этой же поляне, учитель уже был тут. Так, если 5 часов это сутки, то 1 час реального времени — это 4 часа 48 минут виртуала… маловато для отдыха

— Пойдем за мной ученик. — И повел меня к дереву. Открылась дверь, и мы прошли внутрь.

Странное чувство знать, что ты в дереве, но при этом внутри не ощущать этого. Обычный дом, отделанный деревом, так я воспринимал это место. По деревянным ступеням мы прошли вниз. Кабинет алхимика, так бы я назвал это помещение. Всюду склянки, какие?то сосуды, травки, камешки? Даже части животных — какие?то куски мяса, внутренностей. Сосредоточив взгляд на них, получил лишь:

Реагент для алхимии — **неизвестно**. Свойства **неизвестно**.

Что ж, посмотрим, что я узнаю тут.

— Вот это место твоей работы на ближайшую неделю. Рецепты на столе, ингредиенты в лесу. Ты должен сделать столько зелий сколько сможешь. — И он улыбнулся. Повернулся и вышел.

Ндаа, опять двадцать пять. Ладно, думать некогда, надо завалить его этими зельями блин!

Подошел к столу и взял в руки листок.

Внимание. Вы хотите изучить рецепт малое зелье жизни?

Внимание. Вам доступна для изучения профессия алхимик. Изучить?

Да.

Внимание. Вы изучили профессию алхимик.

Внимание. Вы хотите изучить рецепт малое зелье жизни? Да/ Нет.

Да.

Изучив еще зелье манны, бодрости и опохмел??? Я начал творить.

Так прошла неделя, я бегал за травками в лес, варил зелья, снова бегал, снова варил.

И в итоге, благодаря занятиям спортом, если беготню по лесу, нагибанием за травой, отскакиванием от выплеснувшего очередную гадость котла (неправильно смешал ингредиенты), можно назвать спортом, я стал таким:

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 1–ый уровень

Здоровье(хп) — 100 Мана(мп) — 140

Физ атака — 0.6 Маг атака — 7.6

Параметры:

Выносливость — 9 Сила- 3

Ловкость -5

Интеллект — 13 Энергия — 10

Переносимый вес — 6.5

Пассивные умения:

Сила леса 1- сила заклинаний природы +1%

Душа леса 2 — концентрация 2%

Акробат 2 — урон при падении -2%

Лесной эльф +25 % к маскировке в лесу

Профессии:

Травник 2 (энергия +2)

Алхимик 2 (интеллект +2)

Ну, акробата я получил, споткнувшись о корень дерева. Правда рядом оказался овраг, в который я и упал после того как споткнулся, и был весьма грубо спущен по его склону на дно. При этом я знаю, что на моем пути было: четыре зарослей кустарника, и одно дерево, которое я продинамил, пролетая буквально в паре сантиметров от него, хотя оно своим видом, намекало мне о желании встречи с любой частью моего тела. И лежа на месте падения с пятью единицами здоровья, в состоянии оглушения, дикой болью в конечностях, мечтал, чтобы меня добили. Но меня

нашел учитель. Оказалось, что я сломал себе обе руки и ногу, а травмы не регеняться[11], их надо лечить. Как не свернул шею — осталось загадкой. Так бы и лежал там, пока не пришел бы какой — нить моб[12] и не добил меня… эх. Параметры же росли сами за фактически любые действия, так что я даже не следил за ними. Более того, покопавшись в настройках, отключил оповещения о росте параметров, уровня умений и профессий. Заметить их теперь можно, но трудновато.

Зайдя в игру после алхимической недели, встретил наставника на той же поляне у дерева. Ощущение, что он тут и спит и живет.

— Ты справился с заданием, о награде поговорим позже. Теперь ты должен изучить еще одно заклинание. Соберись и настройся на него.

Вы изучили неизвестное заклинание.

Пользуйтесь им, чтобы понять для чего оно.

Новые ощущения в нем были похожи на те, что я испытывал, когда искал травку, но и отличия были. Массивность, величественность. Так, это наверно деревья! Я стал искать похожие ощущения в мире вокруг меня, и нашел. Дойдя до места, не удивился, увидев перед собой дерево.

— Быстро же ты справился… — учитель подошел ко мне и удовлетворенно кивнул. — Теперь твоя задача найти и пометить вот этим раствором — он протянул мне склянку и кисточку, — сто деревьев. Действуй.

Прошло два дня, прежде чем я закончил это задание. Подходили не все деревья, какие?то фонили больше других и их поиск не вызывал трудностей, другие можно было ощутить лишь подойдя чуть ли не вплотную. Вскоре я понял, что это зависит от их редкости. Каждое из них имело название и качество — обычное, уникальное, редкое. Чем проще дерево, тем больше фона. Понятно, надо возвращаться к учителю, да и отдохнуть, все?таки десять часов уже в игре, капсула отключит меня через пару минут. Не успею. Ладно, отдохну и сдам.

Выход.

Реальность встретила меня тишиной. Два с половиной дня пролетели незаметно. Еще ни разу время не летело так стремительно для меня. По моему времени прошло уже около десяти дней, точнее я уже прожил десять дней в виртуале, тут же всего два с половиной. Странное чувство раздвоенности охватило меня впервые за это время. Наверно, раньше просто был увлечен происходящими событиями, думал после выхода о том, что стану делать, как только окажусь в игре, строил планы. Сейчас же, видимо, процесс адаптации завершился, и я стал понимать, что

есть два мира, в которых я теперь живу. Еще не до конца отойдя от этого открытия, я залез в интернет в поисках информации по игре.

Ну надо же, появились первые гайды по игре от администрации. Посмотрим:

Параметры — вот краткие формулы по основным характеристикам:

Выносливость (1ед = 10 Здоровье = 0.1 кг = 10бодрость)

Сила (1ед = 0.2 к атаке = 0.2 кг)

Ловкость (1ед = 0.1уворот = 0.1 точность атак = 0.1 шанс крита)

Интеллект (1ед = 0.2 к силе закл = 10маны)

Энергия (1ед = 0.1 реген хп/мп = 0.1точность заклинаний)

Переносимый вес = выносливость*0.1 + сила*0.2 + 5 (начальное значение)

А также дополнительно характеристики. Туда входят: уворот, шанс крита, точность заклинаний, парирование, блок щитом и еще более ста наименований!!! Нет, разбираться с дополнительными буду позже. Почему не сейчас? Да все просто. Эти статы[13] зависят не только от параметров персонажа, но еще и каким?то образом качаются и меняют свое значение в зависимости от ситуации.

Профессии — каждая профессия дает бонус к одному или двум параметрам, как например: алхимия дает при поднятии уровней развития, интеллект. Кузнечное дело дает прирост к силе и выносливости, и так далее.

Не густо, но хоть что?то, ладно пора в игру.

Вход.

Учитель встретил меня на том же месте, где я говорил с ним в последний раз. Он что вообще с места не сходит? Хотя, отводил же он меня в алхимическую лабораторию…

— Так ученик, ты справился и с этим. Теперь последнее заклинание. Пометь сто объектов этого заклинания, вот этим:

Внимание, изучить заклинание*метка*? Да/нет

Да.

Вы изучили заклинание метка. Время до окончания 23.59.59 часа.

Используйте заклинание на цель и в течение дня, если оно не будет снято, вы сможете следить за помеченной целью.

Вы изучили неизвестное заклинание.

Пользуйтесь им, чтобы понять для чего оно.

Офигеть, так ладно, с меткой разберусь позже, теперь неизвестное заклинание.

Ощущение чего?то мощного, яростного, голодного,

испуганного влилось в мое сознание. Сосредоточиться, сосредоточиться. И вот похожее ощущение промелькнуло совсем рядом, но я успел поставить метку, вот еще и еще, за несколько часов удалось выполнить это задание, поняв, что это звери и их чувства. Сделав необходимое, вернулся к учителю.

— Молодец! А теперь объедини все, что ты узнал от меня. Ты должен показать мне результат своих усилий.

Объединить? Это ладно, а что за результат должен быть? Ладно, сначала попробую, потом если не получиться задам вопрос. Дааа, результат поражал, я чувствовал каждую травинку, дерево, зверька, даже мышь! Вокруг все жило своей жизнью, идиллия. Сел, наслаждаясь ощущением принадлежности себя к этому буйству жизни. Наблюдал за белкой тащившей какой?то орех в дупло, за птицами, клюющими семена на земле, и даже понимал что эти семена, используются в малом зелье жизни! Я знал все, что происходит вокруг и понимал, кому из зверей плохо, кто хочет есть, кто напуган запахом хищника, который, как я видел, внимательно следил за действиями жертвы.

И все кончилось с появлением надписи.

Внимание. Вы выполнили задание **Ученик**.

Награда:

Сила леса 4(прогресс 88/100) — 4 % к силе заклинаний природы

Душа леса 5(прогресс 55/100) — 5 % к концентрации

Достижение:

Ученик 1 — получаемый опыт +1 %

Интеллект + 5

Энергия +5

Ух, ничего себе.

— Поздравляю тебя! Держи, это теперь твое. — Произнес наблюдавший за мной учитель.

Вы получили предмет:

Комплект малый эльф:

Капюшон, Куртка, Штаны, Ботинки, Перчатки.

Качество уникальный[14]. Ткань.

Свойства: неразрушимый.

Требование: 1 уровень.

Бонус комплекта:

Выносливость — 5

Ловкость -5

Интеллект — 5

Энергия — 5

Маскировка в лесу + 25 %

— Теперь я расскажу тебе о трех путях доступных тебе. Ты

можешь стать воином, лучником или друидом, что ты выбираешь?

— А можно узнать поподробней обо всем? — Чисто из интереса спросил я.

— Нет, ученик. Ты должен выбрать душой, а не разумом, только тогда ты станешь хорош на своем пути.

— Нуу, тогда я выбираю друида.

Внимание! Вы выбрали класс друид.

Да/нет.

Да.

— Хороший выбор, и я расскажу тебе все, что знаю о нем. Но сначала: выбор класса происходит на десятом уровне. Ты же сделаешь это сейчас. Все заклинания, которые изучаете вы, путешественники, на десятом уровне забываются, оставив доступным для обучения лишь классовые навыки и умения. С тобой по — другому. Ты выбираешь класс сейчас на первом уровне, потому все заклинания, полученные тобой на этой поляне, останутся с тобой навсегда. Они будут расти, улучшаться, и будут при тебе. Так что выбирай, кем ты станешь. Эльфом в зверином обличье, вы называете их оборотнями, или друидом — помощником леса и зверья.

— Оборотень, учитель.

И тут на меня посыпались сообщения:

Вы изучили заклинание — малое восстановление 1.

Восстанавливает здоровье в размере 10–15 единиц в течении 3 сек. Откат 15 сек.

Затраты манны 10.

Вы изучили заклинание — малая лоза 1.

Обездвиживает противника на 3 сек и наносит урон 3 ед. в сек, во время действиями умения. Пока на цели висит эффект, следующая атака пройдет со 100 % шансом. При получении урона целью, эффект рассеивается. Откат 15 сек.

Вы изучили умение Барс.

Вы перевоплощаетесь в снежного барса.

Скорость атаки +15 %

Уклонение +10 %

Урон +5 %

Затраты маны 100 ед.

Вы изучили умение Удар когтем.

Наносит физический урон 5–7ед, шанс 5 % нанести кровотечение. Откат 5 сек.

Вы изучили пассивное умение кровотечение 1 (улучшаемое).

Наносит урон 10–15 ед в течении 3 сек.

Выберите заклинание для изучения:

Призыв ужа. Питомец: наземный, подземный — идеальный разведчик для закрытых помещений. Урон слабый.

Призыв синицы. Питомец: летающий, разведчик на открытой местности. Урон слабый.

Призыв летучей мыши. Питомец: ночной разведчик, летающий, подходит для пещер. Урон слабый.

Хм, Уж это хорошо, но летучая мышь наверно все?таки лучше, и побьет врагов, и ночью посторожит, беру мышку.

Вы изучили заклинание летучая мышь.

Урон существа 2–3, можно призывать только в темное время суток, либо в помещениях.

Вы получили предмет Когти барса.

Урон 5–6 ед.

— На этом твое обучение закончено. У тебя есть неделя на тренировки и вопросы, потом ты покинешь это место, раньше нельзя. Ступай и тренируйся, стань сильнее.

— Учитель, а можно узнать подробнее о заклинаниях?

— Чем чаще ты используешь то или иное заклинание, умение, тем больше навыка в его применении. Оно становиться сильнее, со временем.

— А, достижение ученик, что это?

— Это твоя награда, ты ее заслужил. Вот что оно дает: за все, что дает тебе новые знания, оно будет расти. С его ростом увеличиться и процент к опыту. Получить его простыми способами невозможно, так как дается оно только тем, кто достоин и прошел полное обучение у наставника. Мало найти наставника, нужно еще и обучится у него всему. Лишь один из тысячи проходит это испытание, остальные либо не ищут наставников, либо им не хватает терпения на обучение и они проваливают испытание.

— А где мы вообще? Вы меня увели, а где, куда я же не знаю…

— Тебе и не надо знать. Все, что ты должен знать, это то, что столицей, куда ты вскоре попадешь, является город Питер 3.

Спустя неделю набегавшись и поняв принцип действия всех умений, а именно:

Я прекрасно чувствовал лес на расстоянии около десяти метров от себя, травы деревья, звери все это я мог ощутить, лишь закрыв глаза. Тренировки не прошли даром. Лечить себя могу и в форме зверя, малое восстановление хилит по 3–5 единиц здоровья в секунду, лоза так же используется в форме зверя, но мне она не очень понравилась. А вот когда я перевоплотился в барса… ОУУУ это нечто, поначалу запутался в ногах, ой лапах, и пока научился ходить, целовал носом землю раз сто, а нос

чувствительное место. Вот если б парню между ног несильно, но… вот так же и нос, ощущений мооооооореееее. Но я справился. В итоге бегал, носился, бесился, подняв акробатику до третьего уровня, покромсал деревья ударом когтя. Познакомился с летучей мышью. Мелкое, меньше ладони, крылатое создание, после призыва летало за мной, пока я не решил попробовать его поймать. В итоге, через два часа моих бесплотных попыток, она апнула[15] второй уровень! Все это время доводил себя до нулевой полоски бодрости, после чего поедал фрукты, прихваченные из дома друида. Так что мои параметры росли довольно быстро. И запас яблок, груш у меня был, на всякий случай, всегда.

Использование умений то же было на уровне. Мне стоило только подумать о том, что я хочу, как тут же умение активизировалось. Притом, если цель была далеко от меня, я все равно мог активировать умение, только бил воздух. В голове же, будто компьютер появился. Я знал, что умею и все подробности любого умения. Ненужное мог отодвинуть, что бы ни вспоминать и не нагружать мозг лишней информацией.

Обучение сделало меня более подготовленным к внешнему миру. Я только сейчас смог осознать насколько я стал сильней по характеристикам, прокаченным за счет нагрузок, ведь теперь я начну поднимать уровни, а значит и получать очки характеристик, которые буду сразу использовать. А чем больше значение характеристики, тем сложнее его прокачать. Конечно, со временем эта фора станет незначительной, но сейчас, на начальном этапе игры, это большой и жирный плюс. Так же, мое осознание этого мира изменилось, по крайней мере, в лесу. Лучше чувствуя себя в нем, зная, где какие деревья, травы, звери, я понимал, что лес для меня теперь идеальное место для поднятия уровней. Лес стал моим домом. Не зря, ох как не зря, я потратил время на обучение!

— Все ученик, твое время вышло. Пора тебе отправляться в мир. Я научил тебя всему что смог, а остальное зависит лишь от тебя. Прими от меня последние подарки.

Персональная карта Дэлийн.

Нельзя потерять, украсть, подарить. Не выпадает при смерти.

Карта земель мира Дэлийн. Все посещенные вами места появятся на ней немедленно. Вы можете обмениваться информацией о новых землях с другими игроками.

Книга профессий. Нельзя потерять, украсть, подарить. Не выпадает при смерти.

В этой книге собраны изученные рецепты на все полученные вами профессии.

Я поклонился ему, начав говорить — спа… хлопок, и я стою посреди поляны, на которой оказался в этом мире первый раз — …сибо.

Выход.

Глава 3. Рассвет

В реале оказалось довольно шумно, я вышел в коридор и столкнулся с парнем.

— О, привет, какая у тебя столица? Как называется? — Сразу спросил он, увидев меня.

— Питер 3. — Я недоуменно ответил, вспомнив слова учителя.

— Народ у нас тут еще один с Питера 3, — отвернувшись, сказал он. Одобрительные возгласы были ответом. И снова взглянув на меня, произнес:

— Понимаешь, у нас в центре сейчас собираются все с Питера, — видя мое полное недоумение, он пояснил — ну с игрового города Питера. Находиться в кластере с таким же названием, так что сюда, в центр, переезжают все кто оказался там, мы хотим создать клан, нуу, из своих, понимаешь? Будем помогать друг другу. В общем, клан, ты как, вступаешь?

— А что такое клан тут? И с чем его едят?

Нет, конечно, я знал, что такое клан, легион и так далее, в каждой игре цели подобных организаций были в принципе одинаковы, но в то же время отличались. Например, чтобы стать действительно сильнейшим, то есть топовым[16], игроком клан был необходим, хотя его всегда можно заменить вливанием N — ой суммой денег. И это верно для большинства игр. Но в каждой игре клан нужен для определенных целей. Убийство топ — боссов, осады замков, сражения в мире за какое?нибудь важное место фарма[17]. Все это придает процессу игры интерес и удовольствие от работы в сплоченной команде, а без поддержки клана игрок лишается этого. Хотя у каждого человека свой интерес в игре, для меня же игра в команде важней всего. А, задавая этот вопрос, я хотел понять — для каких целей нужен клан в этой игре.

— Ээ, ты чего! Уже неделя прошла с открытия, а ты не знаешь о кланах. Качался поди без продыху, — он улыбнулся, посмотрел на часы и продолжил, — клан в этой игре имеет много бонусов, и каждый участник клана, делает свой вклад в его развитие. Например, клан первого уровня может вместить в себя сто игроков, потом его апаешь на второй, третий и так далее. Чем выше уровень клана, тем больше людей может в нем быть, тем больше его влиятельность. Повышают уровень клана — деньги. Все находящиеся в клане платят налог: 10 %, можно увеличить

или уменьшить, но 10 % минимум. С дропа мобов, аукциона, в общем, с любого дохода. Упало с моба десять медяков, ты получишь девять, а один автоматом зачислиться в клан банк. Никаких сборов и тому подобной чуши. Нужны деньги в клан и срочно? Увеличат налог, потом вернут обратно. Более того достижения игроков, каждого кто в клане, так же записываются в клан, даже если игрок ушел из него. Но там маленький процент, а точнее единичка от бонуса достижения игрока. Скажешь мало? Ага, как же, представь: тысяча человек имеют такое достижение, ну к примеру… борец с нежитью, на первом уровне +1 % к урону по ней. Так вот тысяча человек с этим достижением, дадут в клан десять процентов к урону! То есть у тебя уже будет одиннадцать процентов урона! Круто же. А если больше уровень достижения? Только вот есть одна проблема, говорят, что чем выше уровень моба, тем он сильнее. Но как это выражается, пока никто не знает, так что для нормального ДПС[18], клан необходим, даже чтобы просто комфортно качаться. Одиночкам тяжелее. Но это все цветочки, ягодки же — каждый клан, достигнув десятого уровня, сможет получить во владении ДЕРЕВНЮ, брать налоги, развивать ее, построить замок, в конце концов. А уж осады замков обещают быть очень эпичными, хотя точной информации пока нет. Но наши умники посчитали: десятый уровень клана, сотня человек сможет набить хорошо, если к сотому уровню персов. Долго конечно. Но раньше начнешь, раньше закончишь. Мы тут по контакту списались со знакомыми, в нашем кластере оказались больше двадцати тысяч человек готовых вступить к нам. Это ж сколько мы достигнем, если нас так много. Естественно все они в центрах, у нас будет клан только для своих. Онлайн[19] большой, возможностей развиться будет море. Ну так что, ты к нам?

Честно говоря, слушал я с интересом, но осмыслить вопрос сразу не смог и он продолжил:

— Да че тут думать, держаться надо друг друга!

— Ладно, мой ник в игре Слон, так что приглашайте.

— Ага, отлично, я Атом. — Он удовлетворенно кивнул. — У тебя сеанс через сколько?

— Минут через сорок пустит.

— Ого! Мне еще минут тридцать куковать, слушай, может у тебя вопросы есть, я отвечу на все что знаю, время есть. — Спросил он, присев на корточки у стены.

Хмм, а какие вопросы. Точно.

— В прошлой твоей игре гильдия называлась кланом? Просто я играл в многие игры и везде называли по — разному, где клан, где гильдия, где легион.

— Ага. Да не обращай внимания на название, главное суть. Ты же меня понял, когда гильдию, я называл кланом? Понял, вижу. Так что если ты назовешь нас легионом, все поймут, хотя есть новички, которым все это внове… — он улыбнулся. — Знаешь сколько пожилых в центрах? Вот им мы объясняем, чуть ли не азы! А уж наш сленг… ууууууууу.

Я понимающе усмехнулся. Да уж, тяжко будет учить тех, кто играет в первый раз не то что в ММО игры, а вообще в подобные вещи. Мысли мои перескочили на игру, точнее на кластеры.

— А кластеры и сектора, точней сегменты, что?нибудь известно о них? — Сев рядом, задал я вопрос.

— Конечно, хоть на официальном форуме и нет информации, но народу у нас много. Смогли накопать немного. Смотри: каждый кластер поделен на десять секторов. Ты прав, мы называем сегменты — секторами, не знаю, откуда пошло, но у нас так. Нам известно сейчас, что до сотого уровня мы будем качаться в яслях. ПК[20], ПВП[21], есть, но с другими кластерами встречаться не сможем. После пятидесятого уровня сможем ходить между секторами. И только после сотого уровня появиться возможность пойти в нейтралку, у каждого сектора своя. Что там и как, пока не ясно, но по идее самые вкусные плюшки должны быть там. Еще узнали, что в каждом секторе может быть только три замка, то есть только три деревни доступны для развития. И один клан может захватить хоть все три, была б возможность. Насчет захвата в других секторах, то же самое. У нас народ раскидан по секторам. Так что логично думать, что все тридцать деревень кластера мы сможем подмять под себя. Двадцать тысяч не шутки. А насчет того поместимся или нет в одной гильдии: 100 в первом уровне, 500 во втором, 1000 — третий, 2500 — четвертый, 5тысяч пятый, 7.5тысяч шестой, 10тысяч седьмой, 12.5тысяч восьмой, 15тысяч девятый и десятый — 17.5 тысяч. И тадам!! Одиннадцатый — ДВАДЦАТЬ тысяч. Как раз с десятого уровня клана и начнем, и народу уже порядком будет. То есть нам надо клан сделать всего лишь одиннадцатого уровня. Конечно можно и выше, потолка пока нет, но это уж очень дорого наверно и нереально. И мы уже проверили, есть слияние гильдий! То есть в клан второго уровня может спокойно влиться клан первого, второго уже нельзя. Клан, куда вливаются остальные, должен быть выше хотя бы на один уровень. При этом все достижения сохраняться. Так что сейчас, мы клепаем кланы по секторам. Представь матрешку! В клан десятого уровня можно принять десять кланов девятого, каждый клан девятого уровня может принять в себя девять кланов восьмого и так далее. То есть, мы принимаем не каждого игрока по отдельности, а сразу

кланами. Очень удобно и быстро. Правда общее количество людей в клане не может превышать уровень основного клана. Дальше там сортировки по уровню, роду занятий и тому подобное, но это частности и неинтересно.

— А я же не сказал, какой у меня сектор, да и не знаю. — Удивился я.

— Ахаха, это просто. Ты сказал, что твоя столица — Питер 3, а например другой скажет, что его столица Питер 5, понял? У каждого сектора свой номер, выяснили это довольно быстро. Кстати, ты кто по классу? И уровень какой?

— Оборотень. Ветка танкования, а уровень первый…

Округлившиеся глаза, растерянный вид. Мне показалось, что если бы я сказал ему что у меня грудь пятого размера, он бы и то меньше удивился. Подумаешь, мало ли отклонений, а тут прошла уже неделя и первый уровень это конец, шок, кома. Наконец он спросил, вкрадчиво так, будто считал, что я не в том заведении оказался, и мне надо в психушку или еще куда.

— Аааа, чем ты занимался, ну так ради любопытства? — И он посмотрел на меня участливо так, мол, говори, я все пойму.

— Да так. Учителя как нашел, так он меня всю неделю реала тренировал. Алхимию выучил, травника, пару пассивок[22].

— Ааа, понятно. — Ему стало легче, видимо, мой ответ его удовлетворил. — Есть такие учителя, говорили уже. Некоторых три дня, кого один день обучают, потом отпускают. Плюшки не сильно какие раздают конечно, но ничего, по — другому их не получилось как оказалось, а тебе какую дали за неделю то?

— За то, что я учился месяц игры, мне дали достижение: ученик 1 уровня +1 % к получаемому опыту.

Он аж подпрыгнул.

— Достижение!! И как оно качается? — Его глаза заблестели.

— Нуу, как объяснил учитель, по мере роста моего уровня, будет идти прогресс достижения. За каждое улучшенное заклинание, умение тоже, за каждый взятый уровень профессии. Вообще везде, где я чему?то учусь, все капает в достижение.

— Ух, ничего себе, да ты же просто сокровище. Прокачаешь его хотя бы до десятки, это уже клану плюс 0.1 % к качу, это бомба, блиииннн. В общем как зайдешь в игру, кину приглашение, все мне пора.

И пока он скакал, в прямом смысле слова, и напевал: бонус к качу, бонус к качу. Я сидел и думал если в клане все такие, то я долго не протяну. А еще, когда он объяснял мне, что такое клан в этой игре, я задумался о налогах. В принципе, налоги должны быть в любом клане, для его развития, другое дело, что в играх, где играл я, системы налогов, вызывали лишь ссоры. Кто?то

платит, кто?то нет, а его не кикают…а тут все сразу встроено в функции клана, с одной стороны удобно, но с другой… согласен ли я платить деньги с любого дохода? В конце концов, я упертый и буду в будущем много фармить, а значит и зарабатывать, по крайней мере, я так думаю. Только возникает маленькая проблема… десять процентов тут, десять центру… так я хрен что заработаю!!! Ну да ладно, согласие я уже дал, так что посмотрим, пока качаюсь, что и как.

Вернулся в комнату, лег в капсулу и стал ждать подключения, думая о том, насколько топовым станет наш клан через годик, и останусь ли я в нем.

Вход.

На полянке моего первого появления в этом мире, все так же бегают новички. Только теперь они по сравнению со мной выглядели не очень. Почувствовал себя белой вороной. Приятная глазу одежда из какой?то ткани удобно сидела на мне, а вокруг все в каких?то обносках из грубого материала.

Ладно, мне надо дойти до деревушки и покачаться заодно.

Пошел к деревне, которую почувствовал сразу после появления тут, через лесок для кача[23]. Так, а вот и первая жертва — волк второго уровня. Превратился в барса и два зверя стали рвать друг друга, но у меня урон оказался посильнее, и справился с ним за пять ударов, и два использованных мной умения. А хп потерял всего?то десять. Ощущения оказались не очень. Раньше я не сражался со здешним зверьем, но теперь… Во — первых, каждый его укус или удар был таким больным, что первый его удар поверг меня в ступор. Во — вторых, раны болели, пока не затянулись. То есть пока я не восстановил себе все здоровье — чувствовал боль. Нет, к боли мне не привыкать, натерпелся в реальности, но получить такой ее заряд тут! Это было очень неожиданно. Так, убивая волков и снимая с них шкуры, клыки, я дошел до деревни, взяв третий уровень. После третьего волка, я будто отстранился от ощущения реальности.

Помню, я помогал тащить холодильник в деревне, и, споткнувшись о торчащую трубу, упал. Руки из?под падающего за мной агрегата убрать не успел. Получил открытый перелом мизинца, легко отделался. Но дело в том, что я не чувствовал боли вообще. Спокойно промыл ранку, плеснул йод, перебинтовал, в машине была аптечка. Оказавшись дома, понял, что надо в больницу. В глазах стало темнеть. Боли не было вообще, хотя мне казалось, что перелом пусть даже мизинца, болит жутко, даже после наложения гипса. Так и тут. Я перестал чувствовать боль и уничтожал волков механически.

И тут пришло приглашение:

Внимание игрок Атом приглашает вас вступить в гильдию — **Рассвет**. принять/отклонить.

Мм, принять.

Вы вступили в гильдию **Рассвет**, налог 10 %, уровень гильдии 1.

И тут же в голове зазвучало:

— Привет новичок!

Десятки приветов, здоров и ку. Я подумал о том, что хочу сказать в клан чат[24], и перед глазами появилась иконка (чат гильдии) и я подумал — привет. Зеленым цветом мое сообщение всплыло перед глазами, и я увидел десять строчек чата, попробовал мысленно прокрутить вверх, получилось! Вернул вниз. Так, ясно как тут работает чат.

В чате болтали обо всем, искали группу в данж[25], спрашивали, что значит то или иное понятие. Все как обычно, простой флуд[26].

Разберемся с деревней, наверняка там заданий тьма, а опыт мне необходим.

Вышел к деревне и обомлел. За частоколом из невысоких стройных деревьев, обвитых живым, шевелящимся покровом каких?то лиан, стояли деревья, не такие большие, как у моего учителя, но и не сказать, чтобы маленькие. Их было десятка два, может и больше, с окнами, крылечками и все это настолько гармонично и естественно вписывалось в окружающий лес, что я просто любовался видом.

Внимание: навык **Душа леса 1** улучшен.

Так ладно, потом буду любоваться, сейчас главное качаться.

Спустя час общения с НПС, я не получил ни одного задания! Их просто нет, их переделали до меня! Написал в чат гильдии (в дальнейшем буду говорить — написал, хотя общение в чате мысленное)

— А как это, что в деревне нет заданий?

— Ааа, новичок. Они появляться по мере их выполнения, к примеру: кто?то нарубил дров, человеку их хватит на один или два игровых часа, через это время задание снова появится. Или упокоить нежить на кладбище, как мы поняли, она ресается[27] через четыре часа после уничтожения, тогда же появляться и задание. Понял?

— А как тогда качаться?

— На мобах сынок, на мобах…

Ух, и ничего себе виртуальная игра, задания появляются по мере надобности… ахренеть!

Пришло письмо от Чеерного, я стоял рядом с гостиницей, и тут же был почтовый ящик. Кто это не знаю, но прочесть стоит.

Привет! Я казначей клана, ты новичок, поэтому объясню правила. Гильдии нужны ресурсы. Когда достигнешь десятого уровня, сможешь пользоваться гильд банком, и складывать туда вещи, ресы. Не вздумай продавать такие вещи как шкуры, алхимические ингредиенты, руду и т. д., то есть крафт ресы, ни нпс, ни на аукционе. Сложишь на склад легиона и получишь деньги в инвентарь, по их минимальной цене в данный момент на аукционе. Я думаю, ты понимаешь, что для развития клана это очень важно. Остальное узнаешь в процессе. Удачи.

Личная комната, мне нужно туда. Нашел гостиницу. Прошел в личную комнату. Она оказалась бесплатной до десятого уровня, потом придется платить раз в месяц (реальную неделю) по одной серебряной монете, сложил шкуры в сундук и вышел. Потом переложу в гильд банк. Вроде игра похожа на реальность, но шкуры тут падают так. Надо спросить.

Клан чат:

Слон: а для того чтобы получить шкуры, разве не надо качать профессию?

Чеерный: в начальной локации нет. После того как выйдешь оттуда, все будет зависеть от профессий.

Слон: Спасибо.

Ясно. Надо идти качаться. Охотиться на мобов, эхехе. Мобы, я иду к вам!

Текс, прежде чем бить мобов, нашел учителя друидов, который и объяснил мне, что умения можно изучать каждые пять уровней. Обучение платное, в частности на пятый уровень, мне будет доступно всего два новых умения, но стоить каждый будет по десять серебра. А пока только качаться и копить денежку.

Выйдя из деревушки, направился к лесу и сосредоточился, пытаясь понять какие мобы и растения находятся вокруг. Итогом стало выбранное направление с живностью пятого — шестого уровня и большим количеством травки, растущей в лесу.

Волки, а это были именно они, были, как я и ожидал, пятого уровня и оказались довольно приятными существами. Превратившись в барса, нападал на них, кусал, рвал когтями и это было нечто. В ответ меня тоже кусали, но с меньшим уроном, чем у меня, так что победителем всегда был я, теряя на каждую схватку процентов по двадцать здоровья. Четыре волка и сажусь регениться, бодрость ни разу не упала ниже половины, так что с этим, в форме зверя, все нормально. Боль ощущал приглушенно, фактически не обращая на нее внимания. В темное время суток, вызывал летучую мышь, и качался вместе с ней. Постепенно процесс меня увлек настолько, что когда прозвучал сигнал о

выходе через игровой час, я понял что забрел от деревни довольно далеко. Живот мой заурчал. Пришлось съесть яблоко, запивая водой. Мой уровень поднялся до шестого, и это за 23 часа игрового времени, быстро однако… присел, решив что выйду из игры тут, и стал разбираться с параметрами. Итог:

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 6–ой уровень

Здоровье(хп) — 410 Мана(мп) — 310

Физ. атака — 8.6–9.6 Маг. атака — 10

Параметры:

Выносливость — 35 Сила — 18

Ловкость — 21

Интеллект — 25 Энергия — 22

Переносимый вес — 12.6

Пассивные умения:

Лесной эльф +25 % к маскировке в лесу

Сила леса 5 — сила заклинаний природы +5%

Душа леса 6 — Концентрация +6%

Акробат 4 — урон при падении -4%

Профессии:

Травник 5 (энергия +5)

Алхимик 2 (интеллект +3)

Достижение:

Ученик 1 — получаемый опыт + 1%

СМ (смерть волкам) 1 — урон по волкам увеличен на 1%

Я все?таки танк[28], хоть и будущий, так что основной упор сделал не на магию, а на физические умения. Решение стать танком было неожиданным. Просто мне понравилось бегать в форме барса и насколько я знал есть и другие формы в том числе и для танкования. Для этого нужна сила, и выживаемость — выносливость. Ловкость влияет на шанс крита и точность, а сила на урон, грузоподъемность, да и чтобы носить тяжелые сеты ее надо много… и 30 очков я распределил: 15 выносливость, 10 сила, и 5 ловкость. Оказалось, что я пропустил сообщение, где получил достижение на волков. На первый уровень достижения надо было убить сто зверюшек, как я понял, на второе уже двести пятьдесят. Легко не будет.

Умения так же подняли свои уровни.

Заклинание малое восстановление 3.

Восстанавливает здоровье в размере 25–30 единиц в течении 3 сек. Откат 15 сек.

Затраты манны 10.

Умение Удар когтем 5.

Наносит физический урон 15–17 шанс 5 % нанести кровотечение.

Наносит урон 10–15 ед в течении 3 сек. Откат 5 сек.

Заклинание летучая мышь 4.

Урон существа 10–14. Можно призывать только в темное время суток, либо в помещениях.

Жаль не пишется, сколько осталось до поднятия умения. Ну, Малое восстановление понятно, после каждого боя использовал, удар тоже. Вот лозу не использую, ну и фиг с ней. Притом во всех умениях пишется только базовые значения, без влияния одетого на мне шмота[29].

Выход.

Надо узнать, когда я смогу быть кем?то кроме барса, и в кого я вообще смогу превращаться, потому зашел в интернет и стал искать. Информации оказалась очень мало, но достаточно, чтобы я понял суть. Медведь — основная форма оборотня для танкования, барс — для тех, кто хочет быть дамагером[30], сова же ни кто иной, как бард, только звериный. Сова может активировать какие?то крики, поддерживающие группу или действующие отрицательно на врага. Углубляться я не стал, так как быть птицей — саппортом[31] не хочу.

Так, теперь надо разобраться с броней. Для оборотней нет ничего нового, единственное отличие — это оружие, а именно когти. То есть это отдельный тип оружия, как луки или посохи, мечи. Так, значит мое оружие когти, ясно, а с броней все еще проще. Любая крафченая[32] броня или выбитая, одетая на персонажа, при перевоплощении в зверя сидит на нем как влитая. Так что, с этой стороны проблем не предвидеться. Единственное, медведь может носить только тяжелые или платиновые доспехи — супер тяж, доступные только с пятидесятого уровня. А барс может носить только кожаные. И броня при перевоплощении исчезает вместе с формой зверя, на которой одета. И я остаюсь в том, что было одето на человеке. В форме человека, я могу носить только тряпки. В общем, мне надо два комплекта — кожа для барса и для медведя плату. Для совы подходит только ткань. Хотя стоит задуматься и о ткани, ходить же надо в чем?то? Не вечно же я буду бегать в форме зверей… на первое время, конечно, сойдет и сет подаренный учителем.

Сделав все дела в реале, прочитав информацию на форуме, я улегся в капсулу и стал ждать входа.

Вход.

Оказался там же, где и вышел — лес с волками. Ухахаха, бойтесь меня, я иду вас истреблять… ааа стоп, инвентарь то проверить? Такс, посмотрим: 77 шкуры волка, 3 сердца, и 11 клыков и какая?то душа волка, да сена, в смысле травы набрал много, но она не весит почти ничего. Дааа, с моими 12 кг: 77

шкур это 7.7 кг, 3 сердца это 0.9 кг, и 11 клыков это 1.1 кг, я много не потяну. Придется возвращаться в деревню. Шкуры понятно. Так сердце, ага алхимический ингредиент, ладно тоже в сундук кину. Только что такое душа?

Душа волка — поднесите предмет к голове, и вы получите 1 % к пониманию волков. Вы сможете предугадать их действия и удары. В зависимости от того сколько душ вы поглотили, увеличиться и шанс.

Проделал данное действие и в голове раздался вой, и все. В параметрах же персонажа, появилась надпись в пассивных умениях — Душа волка 1. Ладно, пора в деревню. Пока шел к деревне, прибил еще около тридцати волков. Да, не повезло им со мной. Как используется душа я так и не понял, или не ощутил, не знаю в общем, нужная вещь или нет. Возможно, что один процент не сработал ни разу.

В деревне, скинув все травки, шкуры в сундук своей личной комнаты, пошел к скупщику и сдал все клыки. В итоге получил 42 медные монетки за 14 клыков, 3 добил по пути в деревню. Даааааа, я богат с учетом прошлой продажи в первое посещение у меня целых 50 медных монет. И как тут зарабатывать деньги то? Вообще все печально. При этом 8 медных монеток ушли в клан банк и в центр.

Клан чата:

Слон: Народ у меня шестой уровень и 50 медных монет. Может кто одолжить 20 серебра на умения? Я верну, но попозже.

СинийИней: Не парься, такая проблема у всех. Только у меня на пятом, на одно умение из трех хватило, чет ты халтуришь.

Чеерный: Погоди, ты в какой деревне сейчас? — Я ответил. — Хмм. Есть там один наш человек… стой у гостиницы, он подойдет скоро. Шкуры у тебя купит по цене нашего склада, и будут деньги.

Через десять минут к гостинице подошел какой?то тип в плаще с капюшоном, закрывающем лицо. Ника тоже видно не было! Он взял у меня все 80 шкур по цене 10 медяков за штуку. Видя мое расстроенное лицо, сказал:

— Ладно, давай так. Я тебе дам еще 15 серебра, избыток на карманные пустишь — еду там прикупить и еще чего. На умения, вместе с тем, что дал за шкуры, тебе хватит. Но! Запишут в гильд банке на тебя долг в те же 15 серых, так что тебе придется их покрыть, согласен? Денег сейчас у всех не хватает, поэтому одолжить никто сможет.

— Согласен куда деваться?то.

— Ок, принимай торг.

Итак, я стал обладателем 21.2 серебряных монет. Две

серебряные с мелочью ушли на налог!!!! Да еб… насос!!! Мало того что мне дали в долг пятнадцать серебра, так я еще и не получил их полностью, заплатив налог на доход!!!!

— Спасибо большое! — Произнес я, стараясь не взорваться.

— Да не за что, все я побег. Удачи. — И он развернулся от меня, направившись к мастеру грифонов.

Я сразу потопал к учителю — друиду, обдумывая, откуда тут, в начальной локации, такие деньги? Заработать их тут, хмм… нереально, если только не на других игроках… выйдя из этой локации вернуться то уже нельзя, значит, эти деньги не покидали этой территории. Обдумывая варианты получения такой суммы тут, не заметил, как оказался перед учителем.

— Здравствуйте. Не могли бы вы обучить меня новым умениям.

Он посмотрел на меня.

— Да, конечно! Первое — это перевоплощение в медведя, а второе — удар лапой. Какие хочешь изучить?

— ОБА!

— С тебя 20 серебра.

Отдав нужную сумму, я стал обладателем новых умений и сразу перешел к их изучению:

Перевоплощение в медведя. Не улучшаемый.

Вы превращаетесь в медведя:

Хп +10 %

Сила + 10 %

Физ защита + 10 %

Регенерация здоровья повышается на 2 ед в сек.

Удар лапой 1.

Физ урон 5 — 7ед, станит[33] цель на 3 сек. Откат 7 сек.

Отлично новый удар, да и в медведе теперь можно побегать. Довольный как Слон, я решил зайти в личную комнату — скину все деньги, и отправлюсь в лес на геноцид волков в промышленных масштабах. Денег надо много. С таким грабежом будет тяжело.

Спустя пятнадцать минут я уже знакомился со здешней стаей. Первого волка, в форме медведя, я бил дольше, чем в форме барса, поэтому, сменив форму на барса, начал охотиться уже так. Когда запищал будильник о выходе через час, продлил время еще на пять часов. Поохочусь. Волк — удар — малое лечение — удар лапой — авта[34] — авта — удар когтем — авта — авта — малое лечение — удар когтем — дроп, и так четыре часа подряд. Остановить меня смог только писк будильника. Через час выход, и не продлить, вот блин. Посмотрим что получилось. Едва я открыл инвентарь, как услышал рычание. Посмотрел в сторону,

откуда шел звук и обомлел.

Бета — волк. Уровень 10. Уникальный[35].

Гласила надпись над зверем. И полоска жизни у него была чуть странной. Если у всех встреченных мной ранее зверей полоса жизни над ними светилась светло — зеленым, то эта имела чуть более темный цвет. Вообще полоса жизни у любого существа изначально зеленая, но это значит, что его здоровье более 50 %. Если здоровье с 50 % падает до 25 %, то этот промежуток желтый. Если же здоровья меньше 25 %, то полоска окрашивается в ярко — алый цвет смерти.

Ну нихера я влип. Только апнул седьмой уровень, а тут десятка и еще уникальная, сильней простых раза в полтора, а то и два. Дааааа, ну чтож, уйти не получиться, придется драться. Медведь или барс? Защиты у меня нет фактически, так что прибавка ничего не даст, здоровье… ну на один — два удара ему этот бонус, тоже ерунда. Ладно, в форме барса, кто кого быстрей продамажит…

Все?таки драться в теле зверя и видеть перед собой морду этого беты жутко, его ярость в глазах, казалось, может убить на месте…

Внимание вы парализованы ужасом на 3 сек.

Он напал. За эти три секунды, он снял у меня сто здоровья. Выйдя из паралича, я быстро использовал малое восстановление, и повесил ему стан, потом удар лапы — авта — авта — авта — удар — реген — авта, я побеждаю! Его здоровье проседает чуть медленнее, чем мое, но я лечусь умением и поэтому выигрываю. Хаха, я его сделал! И тут же лег рядом с его тушой.

Внимание, у вас сломана лапа, скорость движения -25 %.

Накидал на свою красную отметку здоровья в 30 единиц — малое восстановление, и стал ждать, сколько смогу восстановить с этой травмой. Через пять минут понял, что здоровье выше 200 не поднимется, и похромал смотреть, что дал мне этот несчастный волк. Боль была жуткой. В бою я не чувствовал ее, но теперь… Я застонал. Переть в деревню с таким дебафом[36], да еще платить за излечение травмы. Дааа, хорошо поохотился. Шкура, клык, сердце и душа, ого! Да тут когти лежат!

Когти беты — уникальный предмет, требуемый уровень 10.

Урон 19–26. Шанс нанести кровотечение 10 %.

Десятый уровень, но все равно это хорошо. Не придется думать на какие деньги покупать себе пуху[37]. В итоге, у меня за время фарма: 104 шкуры, 34 клыка, 6 сердец, и 2 души ну и травы насобирал. Нууу… души заюзал на себя, а остальное тащить в деревню. Почапали по — тихому. Когда я дошел до деревни, до выхода осталось четыре минуты. По пути старался обходить

мобов, с помощью пассивки, но полностью избежать схваток не получилось.

Сначала к продавцу. Скинул ему все клыки, и получил 1.11 серебра. После, проковылял к друиду. Он удивленно взглянул на меня и спросил:

— Излечить? — И ухмыльнулся так, что я понял, что разорен.

— Да, если не сложно. — Прохрипел я, говорить, я уже не мог.

— 1 серебро.

Фуф, опасения не оправдались. После излечения перелома я почувствовал себя так хорошо, что успел добежать до личной комнаты, скинуть траву, шкуры и сердца, выйти на улицу и тут. Я успел еще подумать, что когда ничего не болит, то жизнь просто сказка.

Выход.

Глава 4. Первая смерть

Вытащив свою тушку из капсулы, сделав свои дела, вышел в коридор.

Народ перешептывается, стоя группками у разных комнат. Что за траур блин? Хмм, подойдя к знакомым Лёне и Лере, спросил:

— Что случилось? Ощущение, что как минимум кто?то умер…

Познакомился с ними после разговора с Атомом. Сидел на корточках у своей двери, а они подошли ко мне. После приветствия мы представились друг другу. Оказалось, что они тоже состоят в клане и уже имеют пятнадцатые уровни. Рассказали мне, что с десятого ходили в инстанс и там сейчас качаются. В общем, беседа хоть и была недолгой, но я понял, что мне делать после десятого уровня.

— Так и есть. — Недовольно смотря на меня, ответил Лёня. — Парень из 308 комнаты, в капсуле прямо. Сигнал на пост поступил об ухудшении состояния, сразу реанимация поднялась. Пытались что?то сделать, но…подробностей никто не говорит, и что у него за болезнь была, тоже. Увезли его на каталке. Родители его приехали, вещи забрали и уехали. А мы смотрели и даже сказать ничего не могли! Мы же почти не знали его, что такое неделя??? А ведь мы все такие, ну большинство точно. Атом сказал, что из гильдии его кикать[38] не будут, мол, должны помнить ушедших. Я, мы все согласились, мало ли вдруг и я… — и он замолчал. Я видел, что он просто убит, да и Лера тоже.

— Сегодня в 20.00 собрание короче. Вон объява висит, к этому времени надо из капсулы выйти.

Посмотрел на часы: 9 часов. Ну да больше 10 никто не будет

играть все равно, а те, кто зашел сейчас уже в курсе. А я блин клан чат не читаю. Во дела.

Прошел в холл. У автоматов с едой и водой никого, взял пару батончиков и яблочный сок, сел перекусить. Тишина. Народ еще не до конца осознал что произошло. Эти две недели были сказкой. Новый мир, новые возможности, новая жизнь, в конце концов. И тут реальность, дала знать, что она всегда рядом. Ждет своей минуты, чтобы напомнить — все мы обречены, и собраны в этих центрах, чтобы последние дни, месяцы, годы у нас была жизнь полная приключений, и не было возможности думать о плохом. Наши мечты, надежды, желания все связано с игрой. У нас есть возможность общения и даже большего с людьми, чьи интересы совпадают с нашими. Взаимопомощь, понимание, никакого сочувствия, а признание друг друга равными, вот что нас объединило и дало возможность построить новый дом — клан, в котором мы все люди. А теперь и смерть. Я встал, тяжело дошел до комнаты, лег в капсулу и по щекам потекли слезы. Это не слабость нет, это признание реала. Здесь боль, страдания, зачастую одиночество, хотя вокруг тебя и могут быть родные и близкие, друзья. Но ты все равно одинок, потому что понимаешь, что если ничего не случиться — ты первый. Первый кто уйдет за грань и оставит о себе лишь воспоминания.

Вход.

Будильник стоит на 19.30, так что пропустить сбор я не боюсь. А теперь что делать? В клан чате молчание, нет флуда и будто нет живых. Пойти бить волков? Энтузиазм пропал. Да я седьмой уровень, да я хочу апнуть десятый, но для чего? Для чего все это. Всю жизнь боролся со своей болезнью, не в смысле лекарств и так далее, это само собой, а боролся за себя, свое сознание. Старался быть веселым, хотя иногда отчаяние, печаль, грусть накатывали так, что хотелось умереть. Все?таки предел в 25–30 лет не дает почувствовать полноту жизни, хотя у некоторых нет и такого срока. Но я привык. Человек вообще привыкает, наверно, ко всему. Как бы плохо ему не было сейчас, но всегда остается надежда на лучшее будущее. Даже если точно знаешь, что надежды нет.

Ладно, волки, я иду на вы! До 19.30 я апнул восьмой уровень, раскидал параметры, вернулся в деревню, сдал нпс весь хлам, траву, шкуры и сердца волков кинул в личный сундук. Прикупил еще провизии.

Звонок будильника и выход.

Выйдя в коридор, услышал:

— Нас много, сбор общий на улице, выходим. Колясочники и лежачие, вам будет трансляция на ноутбук, давайте ребят,

давайте.

На улице увидев, сколько нас, офигел. Перед главным входом в блок нашего центра собралось не меньше пятисот человек. Пенсионеры стояли впереди, перед крыльцом центра, за ними все остальные. Кто?то выглядывает из окон с этой стороны здания. Кто?то устроился на козырьке над входом. Все пространство заполнено людьми.

— Итак, начнем. Представляю вашему вниманию, главу клана Рассвет — Лесник. Этот клан будет основным в нашем кластере, в него будут влиты все остальные кланы кластера. — Произнесла молодая девушка, смотря прямо перед собой, и уступила место подошедшему человеку.

— Приветствую всех. — Мужчина лет сорока с сединой на висках обвел всех взглядом — Сегодня произошло самое страшное. Мы потеряли одного из нас. Сережа — Велик его ник. Лучник четырнадцатого уровня. К сожалению, я не знал его лично, но я… — он замолчал и посмотрел наверх, будто пытаясь остановить слезы, выступившие на глазах, — я скорблю со всеми. Никто из нас до сегодняшнего дня не задумывался о том, что будет завтра. Теперь же вы все примерили его судьбу на себя. НО! Ответьте мне — неужели вы не знали, что это произойдет с каждым из нас, рано или поздно? Неужели вы забыли, как вы попали в игру?? Да, эти дни, нет эта игра, подарила нам новые возможности, открыла новый мир, где мы сами строим свою судьбу! И я рад, что у меня есть возможность начать жизнь там! Пусть недолгую, но полную новых ощущений и эмоций. Там каждый реальный день — равен пяти виртуальным! Там мы проживем года, а тут пройдет лишь несколько месяцев. Там у нас есть общее дело, цель. А тут? Зачастую мы просто обуза для родных, пусть не все, кто?то смог найти свое место в жизни, но многие. Не от хорошей жизни мы пришли сюда и заключили договор. А сейчас у меня есть цель — создание лучшего клана для всех нас. И не только я хочу этого, нас уже много. Мы хотим создать клан, который будет не просто сильнейшим, а будет тем местом, где мы сможем чувствовать себя как дома. Каждый новичок, появившийся в центре, вступив клан, получит возможность жить так, как он захочет, жить так, как он не сможет прожить жизнь тут. Все эти бонусы достижений, доступные клану, облегчают жизнь каждому согильдийцу, делают его жизнь проще! Да, мы создали клан **Закат**. Позже мы объединим его с Рассветом, как и остальные, и станем перекидывать туда тех, кого больше нет с нами. Мы не забудем о них, их ники и имена навсегда останутся в аналах клана. Так давайте же постараемся сделать наш клан сильнее, и помните, мы все должны помогать друг

другу, ибо мы повязаны одной судьбой. Все наши жизни в чем?то похожи.

Он замолчал. Молчали и люди. Развернулся и ушел внутрь здания. На его место встал парень лет двадцати пяти и начал говорить:

— Меня зовут Алексей, в игре вы узнаете меня как Столп. Я заместитель клана и его правая рука. Что я хочу сказать. Да, это случилось, но разве каждый день не гибнет в автокатастрофах, от передозировки, от банальной бытовухи сотни людей? Просто, получилось так, что тут в центре, а значит и в нашем клане собрались те, кто не может рассчитывать на долгую и счастливую жизнь в реале. Мир Дэлийн заменил нам, и мне в частности, обычную жизнь. Как сказал Лесник — мы там живем. И я хочу жить в сильном клане, где каждый старается в меру своих сил для его развития, хочу гордиться тем, чего мы добились, да в игре, но в нее играют многие люди, если не сказать большинство. — Он многозначительно промолчал. — Ну ладно говорю я много. Просто помните для чего вы играете и не жалейте сил для достижения своих целей. И для многих игра скоро перестанет быть лишь развлечением, заменив реальную жизнь.

И ушел. Больше никто не поднимался к микрофону. Все начали расходиться. Не было слышно разговоров и обсуждений, каждый обдумывал все услышанное сам. Хоть Лесник и Столп и говорили сумбурно, но общий смысл их слов был понятен каждому.

Я поднялся на свой этаж, залез в капсулу. В течение дня бил только волков, и апнул одиннадцатый уровень. Думать ни о чем не хотелось. Волки, возвращение в деревню для скидывания лута, снова волки и так по кругу. Два часа между сеансами я провел в комнате за просмотром анимэ. Сейчас же выйдя после десяти часового погружения, я пошел купить батончиков и сока. Народ в коридоре уже был не такой мрачный, скорее сосредоточенный и задумчивый.

— Слон! Привет! — Меня окликнул Атом. — Ну как ты? Какой уровень? Как тебе речь вчерашняя? По — моему говорить с народом и Лесник и Столп не умеют. — Он странно улыбнулся.

Было видно, что последний вопрос его интересует большего всего, а остальные так, для приличия.

— Здоров, да одиннадцатый взял только. А речь… в чем?то они оба правы, для нас нужна цель, чем сложнее, тем лучше — результата ждать долго. Знаешь, как в войне в сорок первом, была цель выгнать нацистов, закончить войну. К ней шли медленно, с ошибками, но шли. Умирали, на место погибших приходили новые, но в масштабах страны, одна жизнь песчинка. И победили.

Да тяжело, да смертельно устали, но победили. И это заслуга каждого. Пусть кто?то внес лишь каплю в море победы, но возможно, именно эта капля была решающей, кто знает. Я не осуждаю и не обсуждаю частности войны, просто мы победили. И тут похожая ситуация — и Лесник и Столп хотят сделать для нас клан, который мы будем вести к общей цели — победе можно сказать. Мы будем терять знакомых, да и тех, кого не узнали, но на их место придут новые и все повториться. Но ведь когда есть цель и она объединяет тысячи людей, когда ты не один, а вместе со всеми стараешься для ее достижения, то не страшно, что будет дальше. Ты просто не задумываешься о том, что ждет тебя. Знаешь, раньше я играл в игры был и танком и луком, но только тут, видя перед собой оскаленную морду врага, в нескольких сантиметрах от своей, принимая удары, чувствуя боль, я дерусь с ним, зная, что если даже он меня убьет — есть рес, и через время я воскресну. Вот как, офицеры поднимали солдат из окопов в штыковую атаку, под пулеметный, автоматный огонь, с одними мосинками? Ведь без этих офицеров, никто бы, скорее всего не поднялся, а те, кто смог подняться сам, были бы убиты сразу. Потому что таких мало. А так, сидели бы по окопам, стуча зубами, думая — только бы выжить. Людям нужны лидеры, нужна цель, даже если чтобы достигнуть цели надо умереть. А без лидера, без тех, кто первый встанет из окопа, не жалея себя, увлекая за собой в смертельную атаку остальных, ничего не будет. Быть лидером, это ответственность и работа. Тяжелая, иногда грязная, такая, что возможно тебя будут ненавидеть. И я уважаю, тех, кто берет на себя такую ответственность. Пусть этот человек не справиться, но он пытался. Главное, что если не справляешься прямо сказать об этом, а не давать людям надежду на перемены. Это трудно сказать словами. А так, если есть цель, нет времени задумываться о себе в критической ситуации. Вот и нам хотят дать цель, смысл. Вот и все.

Он удивленно смотрел на меня. Оказалось, пока я говорил, вокруг собралось человек десять, и внимательно слушали меня. Ну и пусть, мне пора в игру, надо разобраться с апом, купить умений и в конце концов свалить с начальной локации!

Войдя в игру, открыл окно персонажа.

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 11–ой уровень

Здоровье(хп) — 620 Мана(мп) — 370

Физ атака — 24.6 -31.6 Маг атака — 10

Характеристики:

Выносливость — 5 ˚Сила — 28

Ловкость — 21

Интеллект — 25 Энергия — 25

Переносимый вес — 15.6

Пассивные умения:

Лесной эльф +25 % к маскировке в лесу

Сила леса 7 — сила заклинаний природы +7%

Душа леса 8 — концентрации +8%

Акробат 8 — урон при падении -8%

Душа волка 6 — возможности предугадать действия противника — волка +6%

Профессии:

Травник 6 (энергия +6)

Алхимик 2 (интеллект +3)

Достижение:

Ученик 2 — получаемый опыт +2%

СМ (смерть волкам) 3 — урон по волкам увеличен на 3%

Вот так стал выглядеть мой персонаж, когда я раскидал параметры. В принципе неплохо, умения тоже поднялись в уровнях. Но меня поразило то, сколько волков мне придется убить, что бы дальше поднимать достижение. Сейчас, чтобы апнуть следующий его уровень, мне надо убить пять тысяч серых зверей! Получается, что чем выше достижение, тем труднее его поднять на следующий уровень.

В деревне решил в первую очередь найти алхимика, чтобы переработать все траву, собранную мной. Сказано — сделано.

— Здравствуйте! — Сказал я, зайдя в дерево — дом с алхимической вывеской. Из?за стойки на меня взглянула эльфийка, немолодая, по крайней мере, старше, чем те, кого я встречал до этого. Неуловимый отблеск мудрости был в ее взгляде, тогда как обычно, глаза эльфов излучают лишь веселье, озорство и бесшабашность.

— Здравствуй путник, желаешь купить чего? Или продать?

— Мне бы лабораторию арендовать, зелий сварить. — Неуверенно сказал я. Сколько это будет стоить, я не хотел знать, денег то почти нет.

— А ты умеешь варить зелья? — Удивилась она, — обычно, такие молодые, лишь палками махать любят. Да и обучение алхимии стоит один золотой.

Сколько? Хотел вскрикнуть я. Это ж как меня учитель обучил, он же мне подарок такой сделал!!! Да если обучиться стоит так дорого, сколько же стоят зелья, пусть и начальные… Внешне спокойный, ответил:

— Да меня обучили, и даже дали три свитка с рецептами, на зелья здоровья, маны, — я замялся, все?таки опохмел — это не то чем можно гордиться. Еще решит, что для себя готовлю, — и опохмел.

Она удивленно посмотрела на меня. И наконец, произнесла:

— Хорошо, ты можешь воспользоваться моей лабораторией. Только вот что, приготовь мне сто зелий каждого вида из тех, что умеешь, и она твоя. — Видя мое ошарашенное лицо, она сразу сообразила, о чем меня попросила и добавила — реагенты мои, не беспокойся.

— Без проблем. Когда начинать? — Произнес я, отходя от шока, видя появившуюся на ее лице улыбку. Еще бы, да я столько травы соберу хорошо, если через неделю, только тогда нафиг мне такая лаборатория золотая?

Она проводила меня в комнату, заполненную необходимыми для алхимии аппаратами. На стенах, как и в доме учителя, на полочках расположились разнообразные ингредиенты.

— Вот, — она обвела рукой помещение, — тут ты и будешь работать. Ингредиенты на полках.

Подождав пока она покинет комнату, я начал этот нудный и скучный процесс. Согревало меня только то, что я стал считать, сколько же смогу получить серебра, когда переработаю свои ингредиенты.

За полтора игровых дня, выполнил все задуманное и поднял алхимию аж до пятого уровня. После окончания работ с ингредиентами эльфийки, спросил у нее, куда идет сердце волка. На что получил ответ:

— Нуууу, так?то рецепт стоит пятьдесят серебра, но так как ты помог мне с работой… отдам его тебе бесплатно, так и быть. Держи.

Довольный, я взял рецепт и изучил зелье повышение силы на час, на десять единиц. В принципе неплохо, может, кому и сгодится. Так что, не откладывая в долгий ящик, я сразу наварил этих зелий.

Продав ей оставшуюся траву, отправился к мастеру грифонов. Сначала, мне надо добраться до клан банка, чтобы погасить свои долги, а там уже смотреть, сколько умений смогу выучить на десятый уровень.

В игре нет телепортов как таковых. Есть ездовые, летающие петы, а передвижение на большие расстояния осуществляют грифоны. Начальная локация не исключение. Хотя, в будущем, судя по намекам разработчиков, телепорты (ограниченные) могут и появится.

— Здравствуйте, я бы хотел отправиться в столицу. Сколько это будет стоить?

— Ого, привет. Я видел тебя часто в деревне, все думал, когда же ты захочешь ее покинуть. — И он, усмехнувшись, продолжил — первый перелет бесплатный, потом, ясное дело будешь

платить. Каждому кто пользуется нашими услугами, дают персональную карточку, чем больше денег потратишь на перелеты, тем больше скидку будешь получать на них же. Так же, в ней есть вся необходимая информация по полетам, стоимости услуг от точки к точке. Так что? Берешь карту и в столицу? И не забывай, что покинув эту деревню, вернуться сюда уже не сможешь.

— Да и спасибо. — Ответил я сразу на все.

Внимание! Получен предмет Карточка грифона. Персональный.

Нельзя потерять, украсть. Не выпадает при смерти.

— Удачи!

Я ЛЕЧУ!!! Ой бл… желудок опустился куда?то вниз, паника в голове нарастала, а потом… Я ВСЕ — ТАКИ ЛЕЧУ. Ветер дует в лицо не сильно, но ощутимо. Скорость грифона не такая уж большая, чтобы я мог бояться упасть от порывов ветра. Достал карточку и стал читать. Оказалось во время перелетов можно выходить из игры, при этом грифон будет в движении. При входе если по времени ты долетел, окажешься в точке назначения, если же нет, то будешь продолжать полет.

Выход.

Выйдя из капсулы и умывшись, я решил поехать домой. Был вечер, все должны быть дома.

Счастливое лицо матери, фраза:

— О, Сашка, привет, ну как там? — От сестры.

В общем, пройдя на кухню, мы общались до ночи, и я решил переночевать дома. Моя комната оказалась занята племянницей, поэтому, спать я лег в зале. Дом. Как приятно снова оказаться дома. В соседних комнатах спят те, кто тебе дорог. И ощущение тепла, доброты. Мысли сами полезли в голову. Вот твой дом! Зачем искать замену, живи и радуйся. Тебе тут хорошо, спокойно. Тут тебе всегда рады, зачем что?то менять? Но я понимаю что это тупик, надо идти вперед, иначе… иначе кем ты станешь? Овощем? Пусть ты будешь двигаться, ходить, что?то делать, но надо добиваться большего и Игра дает этот шанс.

Глава 5. Друг гномов

В центр вернулся утром. Настроение не очень. Но надо двигаться дальше.

В коридорах оживление. Дойдя до своей комнаты, я уже понял из обрывков разговоров, в чем дело. Оказалось, ночью группа из нашего легиона смогла пройти двадцатый данж. Что такое данджи. В игре они представлены так: первый данж создан для игроков 10–20 уровня, второй для 20–30, и так далее. При этом достигнув двадцатого уровня, ты можешь ходить и в первый

и во второй, но на двадцать первом вход в первый данж для тебя закрыт. В данджах падают: броня, оружие, редкие ингредиенты для крафта. Так же очень редко могут упасть боевые или ездовые питомцы. Пройдя данж первый раз, каждый участник получает:

Достижение. Вы прошли (название данджа/инста). Прогресс 1/10.

При получении первого уровня достижения, дамаг и процент дропа в данже увеличиваются на один процент. Второй уровень дает прирост в два процента, при том, что на каждый уровень надо сходить по десять раз в этот инстанс. Учитывая, что данж один человек может пройти только один раз в игровые сутки, то есть 4–5 раз в день реальный, то максимальный уровень достижения, который удалось получить это три. За тридцать дней народ спокойно прокачивается до двадцать первого уровня и ходит уже во второй данж. Но многие качаются быстрее.

Только есть одна небольшая, но весомая проблема. Каждый инст открыт только для тех, кто туда зашел. Выйдя из него, попасть обратно нельзя — при входе начинается отсчет времени до следующей возможности зайти внутрь. Так же, если игрок вылетает из игры он остается в данже ровно десять минут, после чего его выкидывает оттуда. То есть, если не успел вернуться в игру за десять минут, то все, обратно уже не зайдешь.

С момента открытия серверов, прошло только две недели, а у нас уже есть люди выше двадцать первого уровня. Впечатляет. Пора заходить в игру. Я, итак, уже пропустил многое, как оказалось.

Вход.

Столица встретила меня орком, сбившем меня с ног. Выйдя из здания полетов, именно здания, так как город оказался человеческим и был построен из камня, я и встретил этого уважаемого господина.

— Смори куда идешь, баран! — Проорал на бегу он, и пролетел мимо меня.

Вот почему все так? Стоит только появиться где?то в новом месте, обязательно встречусь с воспитанными людьми. Что на начальной поляне эльфов, что тут. Вокруг было много игроков, уровни разнились от десятого до двадцать плюс. Все куда?то спешили, и над большинством из них были иконки гильдий. Я заметил, что гильдии нашего сообщества — Рассвет, горят зеленым цветом, все остальные синим. Еще заметил фиолетовые ники, обладатели которых занимались тем, что облагораживали территорию площади. Хотя для чего это надо и как можно намусорить в виртуале я не знал. Но человек я любопытный. Потому достал яблоко, сгрыз его и кинул огрызок вниз. Ничего не

произошло. То есть остаток яблока, как и положено, просто упал и лежал. Исчезать он и не думал. Я бочком отошел от него, мол, это не я, моя персона тут случайно и стал наблюдать. Прошло минут пять. Десять. Огрызок лежал! Наконец один из фиолетовых, подметая улицу, дошел до моего огрызка и в удивлении уставился на него. Он гляделся вокруг, и взгляд его остановился на мне. Укоризненно покачав головой и не сводя с меня глаз, убрал мой объект для эксперимента в мешок за своим поясом. Честно говоря, мне даже стало стыдно! А он продолжил неспешно охаживать каменные плиты площади метлой, время от времени что?то убирая в мешок.

В обалдении я не сразу смог сообразить, что я хотел сделать в городе в первую очередь. Эта ситуация совершенно выбила меня из колеи. Получается, что город можно загадить различным хламом, просто выкидывая его на улицу? Странно, но надо взять на заметку и узнать — почему вещи, вываленные на улицу, не пропадают, а если пропадают то через сколько.

Так. Для начала мне нужно разыскать Банк. Узнав от средних лет мужчины — НПС местоположение нужного мне объекта, я направился туда, куда посоветовали идти. Нееее, НПС этот был нормальным и доступно объяснил, куда я должен пойти. Блин! Короче он объяснил, как дойти до банка!

— Здравствуйте, я хотел бы посетить банк гильдии. — Сказал я гному, появившемуся рядом со мной, едва я вошел внутрь массивного двухэтажного здания с вывеской **ГномоБанк**. Хорошо, что в этом мире не предусмотрена, я надеюсь, возможность снять или закрасить букву в названии. А то найдутся особо умные **шутники** считающие, что в этом названии есть лишняя буква и пытающиеся исправить эту грубую, по их мнению, ошибку.

Он посмотрел на меня и проронил:

— Нет бы, чтобы сначала свою ячейку оформить…

На что я тут же задал вопрос:

— А что она дает? — Видимо, он ждал этого, так как с готовностью стал объяснять.

— Хранилище личной ячейки первого уровня, дает возможность положить туда десять кг груза, и неограниченное количество наличности. — Он сделал паузу — Главное, личная ячейка позволяет конвертировать деньги между мирами! — И тут же пояснил — в рубли там всякие доллары. — Сделал еще одну паузу, мол, проникнись какая ответственность на нас! Гномах! И продолжил — При увеличении уровня ячейки, вместимость возрастает. Естественно это не бесплатно. Месячное содержание ячейки первого уровня обходиться в пятьдесят серебряных монет. Так же при хранении в нашем банке денег, вы будете получать

один процент в год от хранимой суммы. То есть если вы положите в вашу ячейку шестьсот золотых, то ее обслуживание будет бесплатно! А если положите больше, начнете получать прибыль. — Протараторил гном. Последние слова он сказал с таким восторгом, что мне стало не по себе. Это я тупой или он слишком умный? Это значит, мне придется держать в их банке постоянно шесть сотен золотых, чтобы не париться насчет оплаты? В принципе удобно, но ощущение обмана меня не покидает. Ладно, позже.

— Я открою, но сначала проводите меня в банк моей гильдии. — Попросил я. Он улыбнулся и стал как?то добрее. Им что, за каждого клиента сделавшего вклад в банк, проценты начисляют? Иначе откуда столько радости?

— Вам сюда. — Он проводил меня до комнаты с железной дверью, открыл и после того как я зашел, сказал — дверь открывается изнутри, сейчас я ее закрою. После, как вы выйдите, мы пройдем в общий зал для оформления счета.

Я кивнул. Такс, посмотрим. Я открыл меню гильд банка, и стал скидывать туда все шкуры, а так же зелья сделанные мной. Все кроме опохмела. Не думаю что в клане они пригодятся… всего получилось двадцать пять серебра за шкуры, а вот зелья… после того как я положил первый стек (в стеке сто штук предметов данного типа) зелий на здоровье, мой счет увеличился на один золотой. Ого, а стоят они по одному серебру за штуку, хоть и самого низкого уровня. Оставив себе полсотни зелий на здоровье и десяток, на всякий случай, на манну, я скинул остальное в банк, и стал обладателем четырех золотых и тридцати шести серебра с вычетом долгов, они снялись автоматом! Живем!

Клан чат:

Чеерный: Народ в гильд банке появились эликсиры на хп и мп, разбирайте кому надо.

Еще бы, после моих манипуляций он не объявил об этом. В гильдии осталось всего три золотых. Я их почти разорил.

И тут мне пришел приват, от того же Чеерный, нашего казначея:

— Здоров, судя по логам, ТЫ выложил банки. Сам крафтишь? Алхимию изучил?

— Привет, ну да, алхимия пятого и травник, а что?

— ОТЛИЧНО, у нас скопилось очень много ингредиентов на элики, их сдают, а крафтить некому! Профу изучить — голда, рецепты начальные по пятьдесят серебра. Какие сейчас у тебя рецепты?

— Ну, на хп и мп, и Сила Волка — сила +10 на час. Но на

пятом насколько я знаю уже второй грейд банок можно изучить…

— Таааааакк, если сейчас у тебя есть элики волка, тоже скидывай. Наши в дандж собираются — пригодиться, а так беги в гильдию алхимиков, изучай рецепты, и напиши мне, сколько и чего надо на крафт и первого грейда и второго. Все действуй. Это очень важно.

Скинув зелья волка в банк, я стал богаче еще почти на золотой, а они смотрю подороже будут..

Но уйти выполнять поручение оказалось не так — то просто. Гном встретил меня на выходе из хранилища широкой улыбкой.

— Пройдем?

Блин, и ведь не отвяжешься. Ладно, быстро оформлю и пойду искать гильдию алхимиков.

— Да, конечно, но извините у меня к вам вопрос.

— Отвечу с радостью, если смогу.

— Нужно ли кому?нибудь зелье от похмелья, и насколько оно ценно? — Спросил я, тут же пожалев об этом.

— Какккк, как ты сказал?? — Несчастный гном возбудился так, что казалось, сейчас выпрыгнет из своей одежды и начнет бегать по коридору и рвать бороду. Бешенный он какой?то, не заразиться бы. Я на всякий случай отошел на пару шагов. Вдруг слюна, которая вылетала из его рта во время вопроса, переносчик бешенства?

— Зелья от похмелья. — Повторил я, опасливо косясь в сторону выхода. Но он, похоже, пришел в себя и сказал:

— Понимаешь, мы гномы любим, эээээ выпить. И это зелье нам бы очень пригодилось… — начал он осторожно — просто сейчас не так много алхимиков, которые знали бы его рецепт и смогли приготовить. Поэтому давай так. Сейчас я передам тебя в руки… — он обернулся, нашел глазами еще одного гнома и проорал — Чедыр! Иди сюда! — и тут же мне, — в руки Чедыра, и он оформит тебе ячейку, а сам пока сбегаю в одно место и кое? что узнаю, идет?

Я задумался на минуту, если они так заинтересованы этим зельем, так может не стоит спешить?

— Нет. — Я отрицательно покачал головой. — Сначала узнайте что хотели, а потом обсудим все разом.

Гном печально посмотрел на меня, поняв, что его всплеск эмоций был лишним, и теперь им дорого придется заплатить за возможность получить желаемое.

— Хорошо, Чедыр проведи господина в кабинет ээээ… 15, принеси выпить, поесть. Я скоро вернусь.

Спустя полчаса, когда я успел опробовать вино и нехитрую закуску, и слегка заскучать, в кабинет вошел пожилой с длинной,

чуть седой, бородой гном. Я встал. Старость надо уважать, да и к тому же он, скорее всего не простой гном.

— Здравствуй, путник, лесной эльф или Слон, я Чарон глава сети банков в этом секторе.

— Здравствуйте, господин Чарон. — Я поклонился.

— Перейдем к делу. До меня дошли слухи, что ты можешь продать нам похмельного зелья, а возможно и приготовить?

— И то и другое. — Я кивнул в подтверждении своих слов.

— Что ж, не стану лгать, ты нам нужен. К сожалению, хоть алхимики в нашем секторе и есть, но их не много, а вот знаний об этом эликсире нет ни у кого кроме нескольких из них и тебя. Мы пробовали договориться с другими, но им показалось выгоднее продавать их с аукциона, что не спорю выгоднее наших предложений. — И он вздохнул. — Но мы не можем в силу некоторых причин предложить больше, чем предлагаем. Так вот, в данный момент одно такое зелье стоит до пятидесяти серебряных. Почему такая цена? Приблизительный их рецепт известен, поэтому цены на эти ресурсы выросли. Да и спрос очень велик, особенно среди знати. Не знаю, известно ли тебе, но мы жители этого мира, так же можем пользоваться аукционом и покупать там все что захотим. Для кого?то это даже стало работой.

Он прервался, так как постучали в дверь. Через пару мгновений, вошел Чедыр и поставил перед Чароном кружки с пивом и поднос с закуской. Мне он долил вина и вышел.

— Так вот, что мы можем предложить. Первое — это бесплатная ячейка в нашем банке пятого уровня, выше нельзя. Нужно быть клиентом нашего банка в течение пяти лет, чтобы поднять ее выше, ну или нашим другом. Это закон. Второе — мы будем доставать ингредиенты для зелья, а ты крафтить, ну скажем раз в месяц. Ясное дело, за каждое зелье мы будем платить, скажем… — он сделал вид, что задумался — пять серебра. За сделанное зелье из твоих ресурсов, будем платить по двадцать серебра. Подумай.

— У меня несколько вопросов, можно? — Он кивнул, и я продолжил — гильд банк, можно ли ему тоже дать бесплатный пятый уровень, насколько я видел у моего клана сейчас первый уровень и платный. Далее, можно ли мне будет как?то дистанционно получить деньги со счета, если рядом нет отделения банка? И вообще, что дает пятый уровень счета, да еще и бесплатный?

— Хммм. Ну, для твоей гильдии мы можем выполнить твою просьбу, но только для твоей. Если ты ее покинешь, то эта услуга для них пропадет. В новом клане мы уже не станем этого делать.

Скажем так… это одноразовая акция. Пятый уровень счета дает тебе возможность хранить в ячейке до пятидесяти кг груза, а так же начисляемые проценты равны пяти, от суммы твоего счета. А бесплатной ее сделает вот такое кольцо — и он выложил кольцо с печаткой в виде молота.

Кольца банка Питер 3. Персональное.

Невозможно обменять, потерять, украсть, подарить.

Дает возможность не платить за ячейку в банке сектора Питер 3.

Внимание. Вы участвуете в программе для инвалидов, пункт 3.

Вы можете:

Первое. Отказаться от процентов на вклад в пользу Центра и отменить 10 % налог на доход. Недостающая сумма на месячное содержание будет списана в конце месяца с вашего счета.

Второе. Оставить 10 % налог на добычу и полностью владеть личной ячейкой.

Хмммм, неожиданно. Все?таки первый вариант мне больше по душе. Все долги будут списываться автоматов в конце месяца — это идеальный вариант… мне кажется.

Первое.

Внимание. С вашей личной ячейки банка **Питер 3** ежемесячно будет сниматься сумма равная вашему долгу перед центром. В случае нехватки средств, остаток долга суммируется с платежом следующего месяца.

В случае если долг будет превышать пятьдесят тысяч золотых, контракт с центром будет разорван, и вы не сможете в течение года возобновить его.

— А для легиона, — продолжал тем временем гном, жуя бороду, — главе легиона мы выдадим такое же кольцо, только для гильд банка. Если легат поменяется, кольцо автоматически перейдет к новому. В данный момент ваша гильдия, за хранилище первого уровня платит пять золотых в месяц, за пятый уровень будет двадцать пять. Да, думаю, мы сможем это сделать. А насчет получения денег на дистанции, почтой можно переслать не больше десяти золотых, и налог на пересылку денег десять процентов. Вот и думай. А так да, можем, но сколько съест налог?

— Хорошо, я согласен. — Сказал я, посчитав, что в перспективе это очень выгодная сделка. Умельцев с этим рецептом постепенно будет становиться больше, и цена станет падать. Да сейчас я бы заработал очень много, но в будущем… а бесплатный банк останется навсегда, да и для гильдии тоже.

— Отлично, держи вот твое кольцо. А это… Чедыр! — В комнату зашел давешний гном, — отправишь это кольцо с

пояснениями главе легиона **Рассвет**. Иди.

Внимание получено достижение Друг Гномов Питер 3.

Дружелюбие гномов Питер 3 + 20 %

Дружелюбие гномов + 5 %

Вы сделали невозможное, продолжайте в том же духе и гномы предложат вам дружбу.

Я тоже собрался уходить, но Чарон меня остановил.

— Знаешь, нам нужна помощь, и ты, я думаю, справишься. — Он вопросительно посмотрел на меня.

— Ну, сделаю если это в моих силах. — Кивнул я.

Видимо, на этот разговор повлияла полученная репутация, иначе они давно бы нашли желающих.

— В Залах Рыцарей обитают хранители печатей. Ты должен забрать их у владельцев и принести нам. Никому не говори об этом задании, для нас оно очень важное, и не хотелось бы, чтобы о нем кто?то знал.

Внимание! Получено задание **Печать Рыцаря**.

Награда — неизвестно.

Соберите 100 печатей Рыцаря и принесите их Чарону.

Я принял задание и, попрощавшись, вышел из здания банка. Мой путь лежит в гильдию алхимиков. С Чароном мы договорились, что посыльный принесет туда через час ингредиенты из списка, который я ему дал. И я продал ему 127 зелий, которые успел накрафтить за время игры. 25.4 золота! Стоп, а почему я получил только 22.86 золота? Блиннн, клановый налог в десять процентов. Хех. Избавился от налога центра, но забыл о налоге легиона… ндяяяяяяя, казначей будет в восторге. И в кармане у меня сейчас 28.18 золотых. Сколько мне придется выложить у алхимика и наставника — друида я старался не думать.

Зайдя в здание алхимиков, я подошел стойке, за которой стоял мужчина, и о чем?то оживленно спорил с девушкой НПС. При моем приближении разговор утих, и он обратился ко мне:

— Чем могу помочь?

— Здравствуйте, я бы хотел изучить новые рецепты и получить возможность поработать у вас над созданием зелий.

Вот почему, как только мне предстоят траты, НПС вокруг так и светятся счастьем?

— Вы уже изучили алхимию? И какого уровня, позвольте узнать, вы достигли?

— Пятый. — Просто ответил я

— ОООО, это просто замечательно, — я почувствовал, что сейчас меня начнут грабить. — Так я могу предложить вам:

Среднее зелье Здоровья — восстанавливает 100–150 ед. здоровья мгновенно. Откат минута.

Среднее зелье манны — восстанавливает 150–200 ед. манны мгновенно. Откат минута.

Зелья ловкости, выносливости, силы, интеллекта, энергии — на один час повышают показатель на 10 ед.

А так же:

Средний набор Воина — включает в себя 20 средних зелий здоровья, 1 зелье — выносливость + сила на 1 час + 10 единиц.

Средний набор Мага — включает в себя 20 средних зелий манны, 1 зелье — интеллект + энергия на 1 час +10 единиц.

Средний набор Дамагера — включает в себя 10 средних зелий здоровья и манны, 1 зелье — Ловкость + Сила на 1 час на 10 ед.

Очищающее зелье — снимает 1 негативный эффект с персонажа — кол — во потраченных зелий зависит от уровня негативного эффекта. Откат 1 минута.

— Ничего себе. — Я присвистнул от удивления. — И сколько стоят все эти рецепты?

— О! Сущие пустяки, — он небрежно махнул рукой — каждый рецепт зелья — золотой. А наборы по 2.5 золотых. Итого 15.5 золотых монет. — Он улыбнулся, всем своим видом показывая мне, что такая мелочь за такие рецепты, это пустяк.

Меня предупреждали, что зелья стоят много, и даже говорили эти цифры. Но я и подумать не мог что это правда! Откуда такие деньги через две недели игры? Если только кланом скинуться, чтобы прокачать профу. Брррррррр.

— Хорошо, но еще, вы позволите мне работать в вашей лаборатории бесплатно! Заказ большой, когда еще вы сможете столько заработать.

Похоже, он и сам понимал, что еще не скоро в гильдию придет много людей способных оплатить хотя бы обучение.

— Договорились, лаборатория в вашем распоряжении, и вот ваши рецепты.

Я изучил все купленное мной. Осталось двенадцать с половиной золотых, надеюсь, этого мне хватит на умения своего уровня…

Я отправил письмо со списком рецептов и необходимых мне ингредиентов для их создания Чеерному, и стал ждать. Через десять минут прибежал Атом! 19 уровень, лучник.

— Здорово! Вот держи, попросили передать. Сколько займет времени перекрафт? Завтра наши двадцатки пойдут снова покорять данж, с зельями это будет намного быстрее…

— Ну, сутки и займет, думаю, смотря сколько крафтить. Рецепты то новые, так что, не уверен.

— Ок. Я передам, давай трудись, и все?таки ты реально ценный кадр для клана.

Он убежал. Я же отправился в лабораторию и стал заниматься обеспечением клана зельями. Надеюсь, это не станет для меня основным занятием, очень надеюсь. Спустя час пришел гном, и я понял, что застряну тут надолго.

Клан чат:

Лесник: народ, теперь наш гильд банк пятого уровня и бесплатный! Более того теперь доход клана, от количества денег в нем увечился с одного до пяти процентов в год!!! И еще. У нас в клане появился первый алхимик. Скажу честно, мы думали

прокачать кого?то за счет клана, но в силу некоторых обстоятельств, решили подождать. И теперь не жалеем об этом. Говорить кто это, я не стану, пока. Но все рецепты будут вывешены на нашем сайте. Так что, не ленитесь, собирайте ингредиенты, сдавайте в гильдию и сможете обеспечить себя дешевыми зельями для более комфортной прокачки. Предупреждаю алхимик только один. И давать заказы ему мы будем только раз в игровой месяц, чтобы не гонять и не отрывать его от дел. И думаю, никто не будет против, если за свою работу он будет получать очки ДКП[39].

Что писали дальше, я уже не читал, а сосредоточился на изготовлении очередного зелья. Наконец появилось время подумать. Итак, что я имею. Теперь у меня налог на добычу десять процентов клану, но от клана я получаю заказы и увеличиваю уровень профессии. Так же от клана в будущем буду получать людей для прохождения данджей. В принципе нормально. А вот ячейка гномов… чтож, теперь есть возможность следить за своим долгом перед центром и мотивация его погасить. Нда уж. Я то думал будет легче. Но ничего справлюсь, хотя зависит от суммы ежемесячного долга… смогу ли я его вовремя гасить.

Глава 6. Зал Рыцарей

Выходя в реал, я не покидал комнату. Заходил на наш сайт и просматривал информацию собранную игроками нашего легиона.

Тут был гайд по прохождению данджа 10–20, а вчера выложили и на дандж 20–30.

Так же, тут был список всех гильдий нашего сообщества. Клан **Закат** в нем тоже присутствовал.

Есть список и достижений гильдии, и он впечатлял, более тридцати достижений, правда проценты везде кроме достижений типа Смерть Волкам, были мизерными. Все?таки мобов бьют больше всего, вот и достижения эти более раскачены. Но с миру по ниточке…

Потом снова заходил и буквально через пять реальных часов, а в игре проходил день, вылетал из капсулы и хотел кого?то убить. Эта монотонность крафта меня бесила. Включал анимэ и смотрел, отключая мозг. Если бы хоть кто?то постучал бы ко мне в комнату — он бы не отделался легкими ушибами.

Через реальный день, в игре уже прошло почти пять суток. Я, наконец, закончил с зельями. Все это время Атом приносил ингредиенты, пока я не сказал:

— Стоп. Хватит! — Как в сказке про золотую лань. И вмиг поток ресурсов иссяк. А я остался в куче дерь… ресурсов, из которых надо было сделать зелья.

Сделав последнюю банку, встретил у входа все того же Атома.

— Держи, в ближайшую неделю, чтоб не слышал о зельях. — Передал ему готовые продукты моей деятельности и пошел искать учителя друидов. Гномы свое забрали еще вчера, заплатив за работу десять золота.

Результатом этого безумия стала надпись:

Профессия Алхимия 8 (интеллект +8)

И вот ради трех единиц интеллекта я горбатился столько времени??? Правда я поднял еще и выносливость на 3 единицы, силу на 1, да и интеллект сам вырос еще на 2 единицы. Энергия же поднялась на 5! В принципе неплохо, но как же медленно качаются профессии, а ведь мне надо десятый уровень до следующих рецептов. Стоп, какой десятый, у меня денег нет!!!!!!!! А те, что есть, я потрачу уже скоро.

Мастер друид обрадовал меня двумя хорошими новостями. Первая, и самая хорошая, мне доступны шесть умений для изучения. Вторая новость, каждый из них стоит по одному золотому. Но еще оказалось, я забыл изучить одно умение до десятого уровня доступное мне. А именно:

Пассивное заклинание Живучий — восприимчивость к исцелению + 1 %

Остальные умения были проще:

Перевоплощение в Сову.

В этом состоянии вам доступны усиливающие союзных персонажей умения.

Крик Совы — на себя. Доступно в форме совы.

В течение 30 минут на цель действует бафф +10 к интеллекту и энергии.

Рев медведя — на себя. Доступно в форме медведя.

На 30 минут увеличивает ваше здоровье на 100 единиц. Во время действия эффекта, увеличивается агрессия противников по отношения к вам.

Рычание Барса — на себя. Доступно в форме барса.

На 30 минут увеличивает вашу ловкость на 10 единиц.

Взмах скорости — поддерживаемое. Доступно в форме Совы.

пока активно умение, повышается скорость атаки и чтения заклинаний на 5 % союзников в радиусе 15 метров. Одновременно может быть активно только 3 взмаха.

Взмах жизни — поддерживаемое. Доступно в форме Совы.

пока активно умение, восстанавливает по 15 ед. здоровья и манны всем союзников в радиусе 15 метров раз в 3 сек.

Заплатив наставнику 6.5 золотых за все, я с чувством выполненного долга покинул его.

Положил оставшиеся деньги в банк, а именно шестнадцать золотых и восемнадцать серебряных, я успокоился окончательно. На пару — тройку умений пятнадцатого уровня мне хватит, там еще заработаю, а пока стоит пойти покачаться.

Клан чат:

Слон: пойду в данж 10–20, я танк 11 уровня, бомж… 700 + здоровья.

И сразу приглашение в группу. Я вступил.

Групповой чат:

— Здорово, лови метку (на карте появилась синяя точка) тебе надо туда, через десять минут собираемся на месте.

В группе, помимо меня, оказались еще четыре человека: тритон Жабер — наш хил 13 уровня, лидер группы лесной эльф — Виват, лучник 11 уровня, симпатичная хуманка[40] — рога 11 уровня с ником Молчу, и маг огня драконид 12 уровня — Уголь.

Когда мы собрались вместе на точке сбора, она оказалась недалеко от столицы, тут стояло уже больше сотни человек. Вообще, инсты расположены тут по порядку. Я представил круг, разделенный на десять равных частей. Получалось что из центра, где была столица сектора, тут было самое узкое место сектора, территория постепенно раздавалась вширь. Первый дандж был почти у самого города, следующий подальше и так далее. То есть чем выше уровень данджа и монстров, тем дальше от столицы надо переть. Правда рядом с каждым инстом была деревушка, где и собирались игроки перед походом или после, отдохнуть. Только вот все деревни на данный момент не прокачены. Там нет ни мастеров полета, ни банков. И добираться туда надо пешком.

Виват: ну что, все готовы? Тактику читали все? Объяснять ничего не надо? — Все закивали. — Тогда поехали.

И мы зашли внутрь.

Первый дандж, Зал Рыцарей, представлял собой пять залов с боссами, между которыми были коридоры заполненные элитными мобами. История проста — рыцари отступники создали тут свое логово и мы должны его очистить.

Зайдя внутрь, я перевоплотился в медведя, вызвал Летучую мышь, забываю ему имя придумать, и аккуратно пошел вперед, агрить мобов. Рыцари одиннадцатого уровня стояли группами по два — три, и мы в принципе легко должны с ними справиться.

Первому рыцарю кинул лозу. Прошла! Второго, стал бить ударом когтя и лапы. А ничего, быстро умирают, подумал я, агря второго моба и перекастовывая лозу на первого. После смерти одного сразу переключились на следующего.

Виват: эмм, Слон, у меня к тебе вопрос, откуда у тебя лоза и летучая мышь. Ты же оборотень, у вас умения все скидываются на

десятом кроме тех, что изучите на оборотней.

Слон: ну у меня немного странно все вышло, в общем, они есть и еще я могу подхиливать при нужде, немного, дот тикает на десять единиц, раз в три сек. Откат правда пятнадцать секунд.

Он кивнул.

Виват: хорошо, идем дальше.

До зала с первым боссом мы дошли довольно быстро. В центре зала стоял человек Сэр Аб. Огромный двуручный меч, черные латные доспехи. И эмблема на правом наплечнике в виде паука с крессом на брюхе, сидящего на серебристой паутине.

Виват: реген пять минут и начнем, босс легкий, никаких сюрпризов. Чистый дпс.

Аб не доставил особых проблем. Правда, я по откату юзал[41] на себя лечение, так как хил справлялся с трудом, криты по триста — четыреста единиц урона, заставляли его орать:

Жабер: ты че такой ватный б… да твоя летучая мышь больше пользы принесет в танковании, чем ты! — или — да б… я всю чешую потеряю пока тебя отхилю!!!

Виват хмурился. Но в итоге босс пал. Наградой стали перчатки латные:

Латные Перчатки Сэра Аб.

Качество — редкий.

Физ защита 100

Маг защита 10

Выносливость +5

Сила +3

Прочность 20/20

И я, так как был единственный, кто мог в нашей группе носить латы, получил их. Сразу же одел, став чуть толще по выносливости. На моих лапах появились бронированные пластины, закрывающие их лишь до локтя, или как это называется у зверей. Так же я поднял Печать Рыцаря.

Задание Печать рыцаря. Прогресс 1/100.

Виват: слушай Слон, какой у тебя шмот? Я, конечно, не так что бы знаток, но пробивают тебя сильно. И судя по тому, что эти перчатки видны на твоем теле, и кроме них ничего…

Мне стыло стыдно. Ну как сказать, что шмотом у меня служит экипировка на первый уровень с бонусами к параметрам и все.

Слон: нуу, можно сказать, что я голый, только когти есть на десятый уровень.

Виват: Значит, ты ничего не выбил, пока качался до одиннадцатого уровня и пошел голым в качестве танка в дандж? Ты понимаешь, что ты нас подставил? Хоть белый шмот ты мог бы купить у кузнеца???!!!

Молчу: ну ты мудак.

Жабер лишь хмуро смотрел на меня, а Уголь вообще молчал, ощущение, что ему было глубоко наплевать на происходящее.

Что тут сказать, они правы. Я действительно не подумал об этом и оправдания типа — я так замотался с крафтом зелий, что совершенно забыл о шмоте, тут бесполезны. Мое желание после суток крафта было только одно — пойти, наконец, в дандж!

Слон: извиняюсь, если это возможно найдите другого танка, я выйду.

Виват: ага, возможно, все уже, сюда больше никто не войдет! Придется идти так, сколько сможем, пройдем, но б… достижения нам не видать сегодня. День про…сран.

Точно, я и забыл что дандж закрыт для всех кроме нас… Так что вариант только один — пройти. Хотя второй вариант — умереть, тоже имеет место быть.

Было видно, что он с трудом сдерживается, чтобы не покрыть меня матом. Но во мне все кипело, да я виноват, но если еще хоть слово, то посылаю всех и ухожу. Да ступил, но гнобить себя я не дам. В молчании мы пошли по коридору, попутно сливая всех рыцарей. Хоть это не доставляло проблем.

Во втором зале стоял Сэр Барн, то же рыцарь, но уже с щитом. Эмблема с пауком занимала весь щит. И тут я понял, что у обычных рыцарей, которых мы бьем в коридорах, эмблем нет вообще. Видимо они только у боссов этого данджа.

Виват: если уж мы слили Аба, то Барна сольем точно. Он танк, настоящий, — при этом, он посмотрел на меня — дамаг у него небольшой, но он очень живуч. И, кстати, отличие классического танка от оборотня, у него есть щит! Что позволяет блокировать часть ударов. В свою очередь это уменьшает работу хилу. Ладно, поехали, не смотреть же на него.

Виват был прав, бил Барн не сильно, но часто станил меня ударом щита. На двадцати процентах босса, хил начал ворчать, а потом и вовсю разошелся:

Жабер: да я на тебя уже столько зелий манны потратил, что лучше бы мы на первом Боссе слились и разошлись по делам.

Это краткий перевод его речи на нормальный язык.

После смерти Барна выпали тканые штаны, и их разроллили[42] между собой хил и маг. Выиграл маг.

Жабер: да емае, еще и штаны ушли, нахрена ты вообще меня позвал Виват.

Мне надоело. Я подошел к нему кинул торг, и отдал все десять банок манны, которые у меня были.

Слон: надеюсь, ты успокоишься, иначе я выхожу из группы и еб… дальше, как хотите. Ты достал меня своим нытьем. Касается

всех! Пусть я не одет, пусть получается чуть сложнее, но еще одно слово в этом духе и ариведерчи.

Я в принципе человек не злой. Но не стоит будить лихо, пока оно тихо.

Виват: ладно не ссорьтесь. Реально народ давайте спокойней.

Жабер хотел что?то сказать, но, поймав мой взгляд, промолчал. Дойдя до третьего босса, Виват обрадовал меня отличной новостью.

Виват: ну тут скорей всего мы и ляжем. Этот Сэр Венол маг. Бьет он довольно сильно, хотяяя. Если Аб был физиком и мы его убили, несмотря на то что у Слона не было шмота, и входил чистый ДПС, то Венол по танкам всегда бил много, из?за отсутствия у них маг защиты. Так что не вешать нос. Приготовились… вперед Слон.

И я атаковал. Действительно Венол бил по мне, как и Аб, с трудом, но меня выхиливали. А вот дамаг входящий в босса поражал, ну а что еще ждать от тряпочной брони?

Спустя пять минут я стал обладателем латных штанов!!!

Латные штаны Сэра Венол.

Качество — редкий.

Физ защита 150

Маг защита 15

Выносливость +7

Сила +5

Прочность 30/30

Воу. Так, глядишь, мы и последнего босса осилим. Одеваюсь потихоньку все?таки. Самое смешное, я не знал, как будут смотреться штаны на туше медведя. Ног то у меня четыре! Но все оказалось просто. Лапы от локтя до тела покрылись железными пластинами. Скоро я стану похож на консервную банку.

Виват: поздравляю, уже вторая шмотка, может быть и осилим последнего. Вперед.

Рыцари в коридоре стали семнадцатого уровня, что немного усложнило нам задачу. В предыдущем они были всего лишь пятнадцатого и в принципе были не сильной проблемой. Но тут… после каждых десяти — пятнадцати мобов, мы садились регениться. Эти монстры были для нас довольно тяжелыми противниками. Из?за разницы в уровнях, у нас немного резался по ним дамаг, а у них наоборот чуть увеличивался. Но из?за того, что они встречаются тут только группами по четыре — пять, то это стало проблемой. Сколько мы их убили, я не считал, но опыта за них не давали вообще, и как тут качаться? Посмотрел в логах, сколько опыта давали за мобов раньше, и не нашел. Тут вообще не дают опыт! Решил уточнить, хотя и понимал что вопрос тупой,

но раз уж я изначально так накосячил то хуже не будет:

Слон: народ, а у всех опыт не идет? Мы же уже убили довольно много.

Молчу: охохохо Слон, откуда ты такой взялся? Тебя башкой вниз не роняли? Не мог прочитать про дандж на форуме нашем, прежде чем идти?

Виват: да ладно тебе. — Он уже понял, что я полный нуб[43] и смирился с этим. — Слон, после прохождения данджа мы все получим опыт и достижения, которые заработали тут. Вот и все. А сделано это для того, чтобы на двадцатом уровне, если ты апнешь двадцать первый тебя не выкинуло отсюда, ну это мы так поняли.

Ясно, значит, поле выхода отсюда я и получу все плюшки, отлично. Дойдя до зала с четвертым боссом, он сказал:

Виват: вот тут нам и предстоит самое серьезное испытание. Как видите, босс 17 уровня, так что легко не будет. Знакомьтесь, Сэр Гидрион, лучник. Что он может? А может он положить тут всех нас, из?за, кхмм, неправильных действий. Так вот, Слон держишь его спиной к нам и агришь, агришь, агришь. На земле периодически появляются ловушки — не стоять в них! Так же на 20 процентах, он начнет стрелять рандомно в любого из нас, и тут главное вовремя отхилить, потому что бьет он ровно на 90 процентов вашего максимального хп, сколько бы его не было. И через 10 секунд дает ливень стрел вокруг себя, еще на 15 процентов. Всегда! Так что не отхилили — будет труп. Жабер, экономь манну, понимаю, что с… эээ, в нашем случае это трудно, но постарайся. Вперед.

Я сделал все, как сказал Виват. Развернул босса и агрил, и все было хорошо до 20 процентов, успевали и от ловушек увернуться и отхиливаться, пока:

Жабер: народ 2 зелья на манну, так что держитесь.

Вот он что думал, что эта информация сделает нас счастливей? Или мы сможем меньше получать урона? Вот зачем такие заявления… и Молчу пострадала первой. Босс зарядил ей умением на девяносто процентов здоровья, и она охнула. Жабер же, начав хилить ее, дал дойти моей полоске жизни до тридцати процентов. Прошел ливень стрел от босса, и у меня осталось пятнадцать процентов. Следующим ударом он снес еще пять процентов здоровья. Я выпил очередное зелье на хп, и кинул на себя Восстановление. Вообще его я держал на себе постоянно, и это спасало меня от смерти, так как хил меньше тратил мп. И нам повезло. В очередной раз, кинув стрелу уже в Жабера, босс начал долбить мои тридцать пять процентов, восстановленные Жабером и мной, и разрядил Ливень. Жабер стоя без манны, успел отхилиться до пятидесяти процентов. Я стоял под ударами босса с

пятнадцатью процентами хп, и думал, что через пять секунд умру. Кинул реген Жаберу, потом себе, съел успевшее откатиться зелье. Босс выстрелил в третий раз уже в Вивата. Нас осталось четверо. Жабер, из?за нехватки маны, не успевал отхилить группу, сосредоточившись на тех, кого бьет на девяносто процентов и на мне. Итогом стало то, что у всей группы было менее восьмидесяти процентов здоровья. Естественно умение Сэра Гидриона, бьющее всегда ровно на девяносто процентов от общего количества здоровья персонажа, добило Вивата. Если бы это произошло раньше, например вместо Жабера он кинул бы стрелу в Вивата или Уголька, добив их, сомневаюсь что мы, успели бы добить босса до нового выстрела, а так мы победили всего с одной смертью.

После смерти, игрок лежит час игрового времени и не может реснуться. На месте смерти остается скелет, который лежит игровые сутки. Так же остаются вещи из инвентаря или шмот. Если убил монстр, то выпадение чего?либо очень редко, но при смерти от игрока шанс повышается. Если игрок атаковал другого игрока, и тот не ответил, дав себя убить, то атаковавший становиться ПК и его ник краснеет. С красных игроков шанс выпадения чего?либо выше. Если же игрок ответил на агрессию, то после смерти одного из них никто не получает статуса ПК. Конечно, Жабер реснул нашего пати лидера, но все равно ждать пришлось еще час. С босса упали кожаная маска и лук. Ну и я поднял печать. Четвертая за дандж.

Молчу: у нас есть час, отдыхаем пока.

Усевшись у стены зала, она начала читать какую?то книжку. Уголь сел медитировать. Жабер же просто лег, отвернувшись от всех и закрыв глаза. А я подозвал летучую мышку, и стал думать, как его назвать… Крылан? Просто Мышь? МиккиМаус? Посмотрим, кожаные крылья, меховое тельце, уши — локаторы, может Радар?

Внимание. Вы меняете имя вашего призванного питомца на Радар.

Принять/отклонить.

Принять.

Здравствуй Радар.

Чем бы заняться? Я осмотрелся. А что, сила у меня прокачена мало, так что начал отжиматься, когда бодрость падала в ноль, сидел, отдыхал, и снова отжимания.

Вивaт: веселитесь? А ну встали и вперед, нас ждут великие дела! Правда, сдохнуть шансов больше, чем совершить наш подвиг. Жабер, банок нет да? — Тот лишь кивнул. — Ну и ладно, пошли.

Уголек, поднявший дроп с босса, отдал его Вивату. Настроение лучника стремительно поползло вверх.

В этом коридоре мобы были уже девятнадцатого уровня. Но стояли всего по двое, трое. И нам удалось спокойно, правда, с частыми регенами, дойти до зала с последним боссом. Сэр Дероан — последний босс данджа, был настоящим рыцарем, судя по виду. Ростовой щит, внушительный меч и боевой Конь. У коня, кстати, тоже есть имя — Копыто! Я когда прочитал, не поверил, прочел еще раз и губы сами растянулись в улыбке.

Виват: ну что, босс, в принципе легкий. Слон танчит Дероана, Молчу — бьет мобов, которых призовет Сэр Дероан. Уголь заливает AOE[44] умениями всех. Ну а я бью его Коня. До пятидесяти процентов он призывает по один — два моба. На пятидесяти процентах Дериона, он слезает с коня, и начинает кастовать темную Волну. Радиус небольшой, так что никого, кроме Слона, не заденет. А Конь побежит на меня, и мы с Молчу его добиваем. Если Копытце останется рядом с рыцарем в момент каста Волны, то получит баф + 100 % к скорости бега. И тогда нам всем хана. Всем все ясно? Начинаем.

Я напал на Дероана, и стал его бить. Коняга же просто спокойно стояла, не обращая на меня внимания вообще. До 50 % все прошло неплохо. Я, по возможности, кидал реген на всех кому он был нужен, и танчил босса. Молчу и уголек убивали призванных мобов, после чего Уголек дамажил Рыцаря. И вот Дероан слез с коня, и это копытное побежало на нашего лука. Молчу переключилась на животинку, так как призванных мобов больше не было. Уголек бил босса. Прошло минуты две и веселая фраза хила:

Жабер: я пуст! А если бы у нас был нормальный танк, мне бы манны хватило до конца боя!!

Но в этот момент Копыто скопытилось. И Дероан остался один против нашей компании. Через минуту я снова съел зелье жизни, получил удар и понял, что еще минуту до отката зелья не протяну. Осталось 34 процента здоровья. А каждый его удар снимал по 5–6 процентов. Еще секунд пятнадцать и мне кирдык. У самого босса же осталось еще четверть здоровья, хотя оно и стремительно убывало. Дероану осталось сделать последний удар по мне, но тут меня подхилил, чуть восстановивший манну Жабер, отсрочив, секунд на пять мою смерть. Но за это время наши дамагеры нанесут лишний урон и возможно успеют добить Рыцаря, пока не умрут все. Удар, еще, ОТХИЛ, удар, удар, полоска жизни мигает в красной зоне, 160 здоровья, мое заклинание восстанавливает еще немного, удар, тик заклинания у меня остается 11 здоровья, замах и:

Виват: УРАААААААААА

Жабер: даааа, я крут…

Молчу просто пнула босса пяткой, а Уголь спокойно сел на землю и стал медитировать. Виват подошел к трупу босса и лутанул:

Кираса Рыцаря Дероана.

Качество — редкий.

Физ защита 200

Маг защита 20

Выносливоть 10

Сила 7

Прочность 40/40

Жабер: ну почему так??? Самый бесполезный в группе! Три шмотки за заход! Ну где справедливость?

Виват: это еще не все. Как будем делить, я не знаю, поэтому предлагаю просто кинуть на ролл. Ролят все, кроме Слона, ему итак сегодня перепало достаточно. — Не дождавшись ответа, он поднял:

Жеребенок — ездовой пет.

Качество — уникальный.

Обратитесь к дрессировщику, чтобы получить ездового коня первого уровня.

Ого, я читал про петов. Самый простой ездовой пет стоит от пятидесяти золотых, так что нам крупно повезло, точнее, одному из них. Я естественно отказался. Приказ пати лидера в рейде не оспаривают, даже если он не прав. Ну что, его право. Только я чувствую что ни с кем из этой группы, кроме, быть может, Уголька больше никуда не пойду.

Коня выиграла Молчу.

Молчу: ДАААААААААААААААААААА, УРАААААА у меня будет третий в клане Ездовой пет!!!!

Виват: все господа поход окончен. Всем спасибо. Вот портал из данджа, после выхода получите и опыт и достижения. Удачи. Группу я распускаю.

Судя по его виду, он был очень расстроен. Даже ОЧЕНЬ. Еще бы! Ездовой пет, позволить которого себе можно будет только к сороковому уровню, и то если повезет. А вот Жабер… он просто стоял, стиснув зубы, сжав кулаки, и ненавидяще смотрел на меня. Блин, а я то тут при чем? Ну не заролил он, сам же виноват! Фиг с ним. Я подошел к выходу из данджа. Попрощавшись, покинул этих милых людей. За этот поход я собрал пять печатей.

Глава 7. Подготовка

Оказавшись снаружи, у входа в дандж, я, наконец, смог облегченно выдохнуть. Этот кошмар кончился! Я свободен! И тут

же пришли сообщения о поднятии уровня, о улучшении умений и заклинаний в общем получилось:

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 13–ой уровень

Физ защита(хп) — 450 Маг защита(мп) — 45

Здоровье — 790 Мана — 360

Физ атака — 28.6–35.6 Маг атака — 10

Характеристики:

Выносливость — 67 Сила — 48

Ловкость — 21

Интеллект -25 Энергия — 20

Переносимый вес — 21.3

Пассивные умения:

Живучий — восприимчивость к исцелению +1%

Лесной эльф +25 % к маскировке в лесу

Сила леса 7 — сила заклинаний природы +7%

Душа леса 8 — Концентрация +8%

Акробат 9 — урон при падении -9%

Душа волка 6 — возможность предугадать действия противника — волка +6%

Профессии:

Травник 6 (энергия +6)

Алхимик 8 (интеллект +8)

Достижение:

Ученик 2 — получаемый опыт увеличен на 2%

СМ (смерть волкам) 3 — урон по волкам увеличен на 3%

Герой Зала Рыцарей 0 (прогресс 1/10)

Чаще зачищайте эту обитель предательства и будете вознаграждены.

Так теперь, я регеню себе по 50–65 здоровья в 3 сек. Дамажу тоже сильнее. Ого, в окне персонажа, наконец, появились параметры защиты. И я по итогу данджа стал богаче. Теперь у меня на руках 18.01 золотых!

Ладно, надо пойти в город и докупить хоть какие?то ботинки, наплечники и шлем. Перевоплотился в барса и побежал. И зачем мне конь, если я в теле кошака бегаю быстро и чувствую себя абсолютно комфортно!

В городе я нашел кузнеца, на аукционе цены не то чтобы кусались, они были готовы оторвать руки и ноги. Сторговал себе недостающих мне латных вещей белого цвета без бонусов параметров, но зато стал толще на 150 физ дефа и 15 маг дефа. Правда потратить полтора золотых на это пришлось, хоть и было жалко. А теперь можно и в реал.

Выход.

В холле, у автоматов с напитками, меня окликнул Атом. Я

взял себе яблочный сок и, попивая из стаканчика, подошел к нему.

— Слушай Слон, это про тебя тут болтают что, мол идиот полный, поперся в данж голый! Но данж прошли, благодаря героизму остальных. — Он лукаво посмотрел на меня.

Ого, уже успели рассказать обо мне, наверно Жабер постарался.

— Ну да. Было такое. Вы меня настолько алхимией заманали, что я, забыв про шмот, поперся в данж. Хотя сам виноват.

— Хаха, да ладно. Там девчонка ездового пета же выбила, так представь, это всего девятнадцатый пет с данджа в нашем клане со всех секторов. Так что вам повезло, да и ты говорят, приоделся. Ладно, это все фигня. Че позвал то, ты же у нас Дёревня, новости не читаешь, одеться и то забываешь, — он ухмыльнулся — ладно, ладно, — сказал он, видя мое хмурое лицо — так вот, турнир в воскресенье будет в столице один на один. За участие платят золотой, награда говорят, будет очень хорошей. Так что смотри, если хочешь, можешь попробовать. Турнир этот пробный, так что когда будет следующий неизвестно.

— Да я же танк! Что мне делать на этой арене? Да и уровень всего тринадцать.

— Нуууу. А почему я говорю тебе в этом в понедельник? Как думаешь? Ты и прокачать себя успеешь. Там же, как в данджах, подбор по уровню. Ты попадешь на 10–20 уровни. Если конечно двадцать первый не апнешь. Зелья, еда, все разрешено — главное победа. Понял? Раз двадцать в данж, если нормально, по откату будешь ходить, успеешь. А за эти заходы и клан бонус получит небольшой, и ты оттуда сет добьешь, а может и пуху выбьешь, или еще что. Да и уровень двадцатый поднимешь, скорее всего. Конечно, если кроме данджа нигде качаться не станешь. Все, я сказал, ты принял. Побег я, давай голый Слоник. — И он, похохатывая, направился в свою комнату.

Я вернулся к себе, зашел в интернет и стал читать про турнир. В принципе все, как и говорил Атом. Никаких ограничений кроме как по уровню — нет. Особо одеться еще никто не успел, а остальное доступно абсолютно всем. Ну, шансы есть, конечно, но их не много. Все?таки я танк, а не дамагер. Хотя, если апну двадцатый, то… да что гадать. Я даже не знаю, какие умения появятся.

Вход.

Я снова написал в клан чате, что танк, тринадцатый уровень, пойдет в данж. И как ни странно, приняли меня сразу. Естественно это была другая группа. И мы довольно комфортно, за половину игрового дня, произвели полную зачистку Рыцарей.

Благодаря шмоту, я перестал так проседать по здоровью, и наш лекарь, как и все остальные, был в восторге. Латных доспехов не упало, зато, я, как и все обогатился еще на пару голды. До выхода осталось половина игрового дня, и я спокойно пошел в лес собирать гербарий на алхимию, а возможно и опохмел.

Выход.

И так монотонно потекли день за днем. Каждый день ходил с новой группой в данж, но знакомые ники стали попадаться все чаще и чаще. Меня стали узнавать. И уже сами при моем входе в игру интересовались, пойду ли я на промысел несчастных Рыцарей. После данджа, прогулка по лесу и тонны сена, которое я складировал в свой ячейке банка. И вот настал момент, которого я так долго ждал и ради которого надрывался все неделю. АПнул двадцатый уровень. За это время полностью собрал сет Рыцарей из данджа, состоящий из семи вещей и поменял свои старые когти на:

Когти боевого питомца Рыцаря.

Качество — редкий.

Урон 25–30. шанс нанести кровотечение 11 %.

И стал, судя по их описанию, боевым питомцем рыцарей.

Лишние, ненужные латные шмотки, сдавались мной в клан банк, и мне начисляли очки ДКП за каждую из них. Система ДКП в клане оказалась проста. Сдавай вещь и получай ДКП, и на эти очки сможешь взять более нужные тебе вещи из банка клана. Главное, чтобы хватило очков. Так же сдавать ресурсы, зелья и все что необходимо клану, можно было как за ДКП, так и за голду. Но вещи только за ДКП.

Еще на пятнадцатом уровне я сходил к наставнику, и он обучил меня всего трем новым классовым умениям:

Рев — Доступен в форме медведя. Провоцирует всех врагов в радиусе 15 метров на агрессию по отношению к вам, и заставляет атаковать вас в течении 5 сек. Откат 20 сек.

Серая шерсть — Доступен в форме медведя. Ваша шерсть приобретает серый оттенок, и уменьшает получаемый вами урон на 40 процентов в течении 12 сек. Ваша скорость передвижения во время действия умения уменьшается на 25 процентов. Откат 10 минут

Таран — вы бежите на противника, сбивая его с ног и нанося дамаг. Урон зависит от успешности тарана. Ваша скорость увеличивается на 100 % в течении 10 сек. Откат 12 сек.

После выхода из юбилейного данджа, в котором апнул двадцатый уровень и собрал последнюю печать, я посмотрел на свой внешний вид. Мощная медвежья туша, облаченная в латный доспех, и лишь в некоторых местах шерсть выглядывает из

сочленений брони. Крупные когти сантиметров двадцать на передних лапах. Почему — то на ум пришло сравнение с маленьким бронированным вагончиком.

Посмотрел на прогресс умений. Странно в некоторых из них, которые достигли десятого уровня, строчки прогресса, пропали, надо будет уточнить и я сразу отправился к учителю друидов.

— Приветствую тебя, познавший лес, прими этот дар как награду за твои усилия. — Огорошил Друид меня, стоило только подойти к нему.

Вы получили татуировку **Аура Леса**:

Регенерация Здоровья и Манны увеличены на 5 в 3 сек.

Сопротивляемость магии природы +25 %.

Физическая и магическая защита увеличиваются на 1 %.

Доступно только при выполнении условий — Душа леса 10, Сила Леса 10.

Что стало возможным благодаря постоянным прогулкам по лесу и сбору сена.

Ну ничего себе! Оказывается, татуировки можно получить, добившись определенных успехов! Если так, то надо уделять этому больше внимания! Я снял с себя верхнюю одежду и посмотрел на новенький, зеленый листик на груди — мою татуировку. Красота. Говорят, татуировки сложно получить, так как они серьезно влияют на баланс. В основном они даются за какие?то действия или редкие задания. Их обладатели не очень распространяются на этот счет, потому и информации мало.

— Спасибо! А есть ли еще что?то, что я могу изучить? — Одевшись, спросил я, с трудом сохраняя спокойствие, это такая плюха, которая поможет стать мне намного сильнее как танку! Хотя конечно бонусы и небольшие, но по зернышку…

— Да конечно, более того ты выбрал путь оборотней. И теперь когда ты смог доказать, что будешь идти по нему я могу тебе рассказать о них чуть больше. Каждые десять уровней ты сможешь улучшать одно из свойств своих перевоплощений. Каждый раз по одной мутации. Так что выбирай, какому перевоплощению ты хочешь провести мутацию.

Ого, так значит, умение перевоплощения можно улучшить, но только каждые десять уровней… занятно. Но жаль что только одному из них… но я все?таки танк, так что выбор очевиден.

— Медведь, я хочу усилить медведя. — Друид кивнул.

Внимание. Умение Перевоплощение в медведя изменено:

Хп +10 %.

Сила увеличивается на 10 %.

Физ защита +10 %, магическая зашита + 5 %.

Регенерация здоровья повышается на 2 ед в сек.

— Теперь, ты получил бонус к магической защите. Так же тебе доступны для изучения шесть умений, берешь?

— Конечно!

Вы изучили умения:

Взмах Уверенности — поддерживаемый. Доступен в форме Совы.

пока активно умение физическая и магическая защита союзников увеличиваются на 300 в радиусе 15 метров. Одновременно может быть активно только 3 взмаха.

Совиный мудрец — пассивное умение. Доступно в форме совы.

Ваш Интеллект и Энергия увеличиваются на 10 единиц.

Умение объединено с перевоплощением:

Перевоплощение в Сову.

В этом состоянии вам доступны усиливающие союзных персонажей умения.

Интеллект и Энергия увеличиваются на 10 единиц.

Взгляд совы — пассивное умение.

Радиус действия взмахов увеличивается на 5 метров

Умение объединено с Перевоплощением:

Перевоплощение в Сову.

В этом состоянии вам доступны усиливающие союзных персонажей умения.

Интеллект и Энергия увеличиваются на 10 единиц.

Радиус действия взмахов увеличивается на 5 метров.

Заклинание Малое лечение достигло 10–го уровня. И преобразуется в заклинание:

Природная длань — Восстанавливает здоровье в размере 75–100 в течении 3 сек.

Каждые 10 единиц силы заклинаний увеличивают эффект исцеления на 1 %.

Затраты манны 75 откат 15 сек.

Заклинание Удар когтем достигло 10–ого уровня и преобразуется в заклинание:

Лезвие — коготь — Наносит физический урон 60–70, шанс нанести кровотечение 10 %. Откат 5 сек.

Заклинание призыв летучей мыши достигло 10–ого уровня и преобразуется в заклинание:

Мышь — вампир — Урон существа 20–30, можно призывать только в темное время суток, либо в помещениях, данджах. Видит невидимых противников.

Доп. умение — может поглощать жизнь противника, преобразуя его в свое здоровье

Так вот в чем дело! Умения, достигнув десятого уровня,

улучшаются у наставника в более мощные. Ну что ж, это радует и очень. Особенно радует Природная длань до ста единиц здоровья!! Правда, откат в пятнадцать секунд остался, но все равно. Был бы я друидом, и кидал все в интеллект — это была бы отличная лечилка, но для меня этот процент почти бесполезен, по крайне мере сейчас.

— С тебя за обычные заклинания по два золотых и за улучшенные по три золота. Итого пятнадцать золотых. — Он улыбнулся.

За умения на пятнадцатом уровне я отдал всего три золотых по одному за каждое, тут цены, что в прогрессии растут??? Заработал за время похода в данджи всего около двадцати золотых, еще оставались пятнадцать золотых после покупки прошлых умений. Получилось, что если бы я в дандже ничего не получил, то сейчас был бы на мели, а так деньги, слава богу, еще есть — полученные в дандже двадцать золотых.

Отсчитав деньги, я пошел в банк гномов, чтобы забрать ресурсы из ячейки на крафт зелий. Заодно сдам задание на печати.

Встретил меня незнакомый гном, и, услышав, для чего я пришел, сразу отвел к Чарону.

— Ты выполнил мое поручение? — Услышал я, как только переступил порог комнаты, в которую меня привел гном.

— Да. — Я не знаю, как к нему обращаться, поэтому ответил односложно. Подошел к столу, за которым в кресле сидел Чарон, и выложил все сто печатей.

— Отлично, твоя награда… — он задумался и вдруг спросил, — у тебя есть призванный пет, так? — Я кивнул и вызвал Радара. Увидев мышь, гном произнес — да, твоей наградой будет шлем для этого существа. Держи.

Вы получили предмет — Шлем света.

Ограничение — подходит только для существ, не переносящих дневной свет.

Позволяет призывать существо в любое время суток.

— И следующим твоим заданием станет собрать две сотни Сердец зомби. Нужные тебе обитают в Залах Смерти. Иди, у меня теперь будет много работы, и не затягивай с этим заданием.

Вы получили задание Сердце Зомби.

Награда — неизвестно

Соберите 200 сердец зомби и отнесите их Чарону.

Я вышел, и давешний гном проводил меня к личной ячейке. Забрав все необходимое и одев Радару Шлем, покинул Банк, направившись к алхимикам. У меня есть пара игровых суток, чтобы наделать зелий перед турниром и поднять интеллект еще

немного, за счет роста алхимии.

Глава 8. Арена

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 20–ой уровень

Физ защита — 808 Маг защита — 80.8

Здоровье(хп) — 1250 Мана(мп) — 480

Физ атака — 39.2–44.2 Маг атака — 10

Характеристики:

Выносливость — 104 Сила — 71

Ловкость — 28

Интеллект — 27 Энергия — 21

Переносимый вес — 29.6

Пассивные умения:

Живучий — восприимчивость к исцелению +1%

Лесной эльф +25 % к маскировке в лесу

Сила леса 10 — сила заклинаний природы +10%

Душа леса 10 — концентрация +10%

Акробат 10 — урон при падении -10%

Душа волка 6 — возможность предугадать действия противника — волка +6%

Профессии:

Травник 8 (энергия +8)

Алхимик 9 (интеллект +9)

Достижение:

Ученик 3 — получаемый опыт +3 %.

СМ (смерть волкам) 3 — урон по волкам увеличен на 3 %.

Герой Зала Рыцарей 2 — урон и шанс дропа в данже увеличены на 2 %.

В полном сете рыцаря, с новыми когтями, правда кольца, серьги и ожерелья отсутствовали в принципе до двадцать первого уровня, я смотрелся уже не так убого, как при своем первом походе в данж. Вес тяжелых доспехов был ощутим не только в форме медведя. Только сейчас заметил, что находясь в форме человека мне из тридцати килограмм доступно лишь пятнадцать! Остальное занимала тяжелая броня, хоть на мне ее в форме человека не было. Огорчился сильно. Думал, что раз броня пропадает вместе с формой, то и ее вес тоже!

До регистрации на турнир остался еще часик, и я решил подойти к арене, чтобы узнать все возможное о нем более подробно.

Оказалось, что сейчас будет проходить турнир нашего сектора, победители которого занявшие первые три места получат возможность участвовать в Арене Кластера. Как и сказал Атом использовать можно все. Зелья, петов и так далее. Всего пять арен, на каждой из которых будут происходить бои, вплоть до

полуфинала. После определения четверки лучших, бои будут проходить по очереди, и транслироваться иллюзиями на все пять арен. Так же в каждой гостинице и таверне столицы будут установлены специальные мониторы, на которых можно будет наблюдать за происходящим на арене, так как трибуны арен просто физически не уместят всех желающих.

Первые десять боев станут отборочными, для того чтобы отсеять наиболее слабых. В зачет ясное дело они не идут, и только после них начнется арена.

Так же банк гномов предлагает делать ставки перед началом боев, на одного из участников. То есть один человек может сделать только одну ставку. И в зависимости как далеко пройдет претендент будет выплачена награда. Но если претендент проиграет первые три боя, то банк забирает все поставленные на него деньги себе. За выигранный четвертый бой банк предлагает удвоенный выигрыш, за выигранный пятый бой утроенный. Если же претендент займет третье место, то ставившие на него получат в пять раз больше суммы ставки. За второе место в десять раз, и первое в двадцать раз больше чем ставка. То есть, поставив на бойца, если он выиграет четвертый бой, но проиграет пятый, получишь деньги за четвертый.

При этом во время прохождения арены будут скрыты ники бойцов и уровень. Остается открытым только класс и внешний вид. Знакомые игрока могут легко узнать своего товарища по классу и внешнему виду. Остальные же опираются на удачу.

Я решил рискнуть и в банке сделал ставку на себя в двадцать золотых, оставив в запасе всего один. Я не был так уверен в победе, но до четвертого боя я собирался пройти точно. Подойдя же к арене, я отдал последний золотой, и мое имя оказалось в списках. Все, теперь осталось только дойти до четвертого боя.

Через несколько часов регистрации, всех участников развели в пять разных дверей. Пройдя до конца коридора, я и еще человек триста оказались в общей комнате ожидания. Больше всего она напоминала зал кинотеатра, только здесь было светло. Впереди экран, по которому будут транслировать идущие бои, игроки же расположились на скамейках, разбросанных в странном порядке по всему залу. Начались отборочные бои.

Первые десять боев были нереально легкими. Если такие противники будут и дальше, то возможно я смогу даже победить! Меня переносило на песок арены. Круглая площадь радиусом в двадцать метров приблизительно. По краям круга стены высотой метров пять, и за ними расположились на скамейках зрители. Я сразу вспомнил Колизей. Видимо никто не стал придумывать велосипед, и трибуны были один в один как в исторических

фильмах про гладиаторов. Начинался отсчет и бой, скоротечный и легкий. Для меня. Все?таки не зря я столько времени варил зелья. Затарился всем, и зельями на здоровье, и зельями на увеличение параметров.

Оказавшись в комнате ожидания снова, заметил, что игроков осталось немного, всего?то человек двадцать.

Внимание! Игровое событие Сектора Питер 3 — Арена, стартует через 10 минут.

Пожалуйста, займите свои места на трибунах, бойцам просьба быть готовыми.

И тут игроки стали выходить на арену. Через время кто?то возвращался. Остальные пропадали. Я получил сигнал о своем бое. Съел всю расходку[45] и вышел на песок арены.

Первым противником оказался син[46]. Ну, урон у них частый, но небольшой, так что думаю проблем не предвидеться.

3

2

1

Он сразу ушел в инвиз[47]. Я же вызвал летучую мышь, она его моментально спалила. Сзади! Обернувшись, я увидел удивленные глаза и странную позу — одна нога на земле, вторая зависла в воздухе, в руках по кинжалу. Настолько потешного вида я еще в игре не видел и рассмеялся, не забыв при этом кинуть ему Лозу. Лоза зарутала[48] противника, и я сократил расстояние до него тараном, ударив его в грудь, сразу после этого лезвие — коготь, и удар лапой станом на три сек. Пока противник находится в стане, он не может ни уклониться, ни хоть как?то защититься от урона, поэтому и появилась возможность не мазать. И стал бить его автоатакой. Син очнувшись от стана, прыгнул мне за спину, повесив стан уже мне, и стал колоть меня ножичками в оба полушария попы. Как только я смог двигаться, обернулся и стал снова бить его автоатакой. Ну как бить, махал лапами, если попадал каждый пятый раз, и то это было удачей. Использовать умения было бы глупо, лучше дождаться отката лозы, и уже под ней провести серию, чтобы не мазать. Урон убийцы оказался не сильный, но частый и мне хватало просто использовать на себя длань, чтобы восстановиться, через две лозы и серий после нее я оказался победителем. Бой занял три минуты, фуухх. Ненавижу синов.

Покинув арену и вернувшись в общую комнату, увидел, что народу стало еще меньше. Бои идут на пяти аренах одновременно, и потерпевшие поражение покидают ее, отправляясь в ближайшую гостиницу, где и следят за боями, с кружечкой пива или чего покрепче.

На второй бой против меня вышел маг огня. Неприятно. После начала боя я сразу кинулся сокращать дистанцию, нельзя давать ему время сделать что?нибудь. Преодолев половину пути, увидел перед собой огненную стену, и чуть не влетел в нее. Остановился лишь благодаря смещению центра тяжести тела в пятую точку. То бишь, просто сел на попу и проехал пару метров. И тут маг стал кастовать[49] что?то неприятное для меня. Я вскочил и побежал налево параллельно стене, стараясь ее обогнуть. Маг улыбнулся, и это меня остановило. Развернувшись, помчался в другую сторону. Досада отразилось на лице огневика, и я понял, что поступил правильно. Видимо подсознательное желание пойти налево он просчитал и кастовал туда какую?то убойную хрень. Он начал читать это же заклинание, прервав каст предыдущего. Я снова остановился. Он сплюнул и прервал каст. И тут упала огненная стена. И я помчался напрямик к нему. Пробежав пару метров, заметил, что вражина кинула в меня огненный шар, от которого я уклонился с помощью тарана, а следующий шар попал мне в загривок, и снес сразу 300 здоровья. Если бы я не прижал морду к земле, чувствую попадание было бы критическим. Но я сократил дистанцию, и снес противника, попав в грудь.

Вы нанесли противнику травму — перелом ребра.

Сразу после этого коготь и лапа, и маг склеил ласты. Хотя в данном случае наверно потух.

Судя по тому, что я смог избежать попадания огненного шара, маги, как и лучники в этом мире ограничены его физикой. Я могу бить только впереди себя, ударов задними лапами у меня, к сожалению, нет! Даже лягнуть не могу!!! Да, я пытался раньше, но не выходит. Вот и получается, куда послал лук или маг свою стрелу, заряд, туда они и летят. А если цель смещается, то нет такого чтобы стрелы или огненные шары гонялись за ней. Просто промах. Хотя есть специальные умения, преследующие цель. Я видел их у некоторых классов, когда ходил в инст, но не придавал этому значения.

Вернувшись в общую комнату, с удивлением обнаружил всего десять человек в ней. Хотя комнат было так же пять, как и арен, но быстро же эти игроки выносят противника.

На третий бой шел, чувствуя тревогу. Что?то необычное было в бойцах в общей комнате, но что?

Противником оказался эльф — лучник. После окончания отсчета он сразу стал посылать в меня, нет, не проклятья, а стрелы! Притом с такой скоростью, что я понял, если бой не закончить, за минуту стану дикобразом. Мертвым. И вот он неожиданно напрягся, и начал медленно натягивать тетиву.

Стрела засветилась. Ох еее, таран и вот я мчусь вперед, стрела пролетает слева от меня задевает левую переднюю лапу, и меня бросает в дрейф. Пытаюсь восстановить равновесие, но при такой скорости бега, какая появляется при использовании тарана — это оказалось невозможно. Лапы заплетаются, еле успеваю переставлять их, чтобы не упасть. Одно хорошо — эльф ни разу не попал за меня в это время, видимо мои кульбиты привели его в восторг. Итогом моих стараний стало, что я и эльф столкнулись. При этом все произошло неожиданно для нас обоих. А все было просто. Я споткнулся. И каким?то образом, видимо благодаря прокаченной акробатике, перелетел через свою голову, и настрадавшейся сегодня пятой точкой приземлился прямо перед охреневшим эльфом. При этом моя передняя часть тела, по инерции приданной задней, полетела вперед, и все что я успел сделать — активировать лапу, а после коготь. Удар был страшен. Попал я ему в плечо. Поймав оба удара — первый отправил его в стан, а второй нанес критический урон, эльф отлетел от меня. Ему удалось сделать пару сальто, но приземление явно было неудачным…

Вы победили, пройдите в зал ожиданий.

Чего??? Я стал смотреть логи[50] боя. Оказалось, остроухий при приземлении просто сломал себе шею. Служащие арены, видя мое пассивное состояние, выволокли меня с арены вместе с эльфом. Так я снова оказался в общем зале.

Пока рассматривал бойцов, и пытался понять, что же меня насторожило, прозвучал новый вызов на арену. Встал и пошел.

И снова против меня стоял убийца. Да чтож такое??

После начала боя я вызвал Радара. Нашел сина и ударил лозой, таран, коготь и лапа. Автоатакой я не попал ни разу. Убийца же после выхода из стана выпил зелье здоровья, прыгнул мне за спину и провел серию ударов, пока я был в стане, которая сняла мне 300 здоровья! Я же снес ему всего 200. Кинув на себя Длань и проглотив зелья, я стал молотить лапами воздух, надеясь, что хоть один раз смогу попасть до отката лозы. Надежды не оправдались. После использования лозы, снова провел серию, и смог повесить ему кровотечение, он же, совершив прыжок мне за спину, вызвал у меня такую ярость тыканьем кинжалов в мой зад, что после выхода из стана я обернулся и нанес автоатакой критический удар! В итоге через шесть минут и потраченных мной пяти зелий здоровья победа осталась за мной. Мое количество здоровья и длань позволили мне, ну почти спокойно, пережить все его атаки.

Не успел дойти до скамейки, на которой сидел в общем зале, как пришел вызов на бой. Быстро же.

И опять против меня был убийца. Да б…, они что делением размножаются что ли?

С этим противником мне пришлось возиться десять минут. В итоге с арены вышел с десятью процентами здоровья. Мое поражение было очень близко.

Внимание. Вы вышли в полуфинал.

Сейчас ваш бой. Он будет транслироваться на всех пяти аренах. Следующий бой будет второй пары полуфинала. В случае вашей победы, вы сразитесь через два боя ваших оппонентов, с победителем за первое или второе место, в случае поражения, через один бой вы сразитесь за третье место. Желаем удачи.

Это сообщение не вызвало у меня бурной радости. Я так вымотался за последние два боя, что уже было все равно. И тут сигнал о выходе на арену.

Я осмотрелся и заметил своего противника. Им оказался УБИЙЦА. Да сколько можно???

Он ушел в инвиз, я вызвал Радара, и тут же заметил ухмыляющегося гада, чего это он? Здоровье Радара упало до половины. Ах ты ж су… я отправил пета в противоположную сторону от сина, но он успел кинуть еще один нож. Радар ушел с десяткой здоровья, я же кинув на злодея лозу, повторил серию, которая не раз сегодня помогала мне победить. И в этот раз все пошло по тому сценарию, только после выхода из стана, он съел зелье на здоровье и ушел в инвиз, отбежав от меня. Я же сразу отозвал пета, так как боялся, что его сейчас просто добьют. В итоге стоял и ждал, пока враг нападет. Прошла минута. Видимо он ждал отката зелья, так как, появившись снова, выпил его, и напал. Серию он провел мне на 400 здоровья. Я кинул на себя Длань, съел зелья и так же провел серию по нему на 350 единиц. У него оказались мечи. Теперь ясно, откуда такой бешенный дамаг по мне. Мечи обладают более высоким уроном, чем кинжалы, и хоть в минуту выдают меньше дпс, но при использовании умений в бронированную цель урон возрастает. Вот и тут такая же ситуация. Повторив наши серии еще по два раза, он снова ушел в инвиз всего с 100 единицами здоровья и стал ждать отката прыжка. Я же, со своими 300, использовал длань и съел зелье, которое успело откатиться. Следующая стычка станет решающей. Либо ему повезет на криты, когда он выпрыгнет, либо мне повезет, что ему не повезет, причем последний вариант вероятней… а если?

Я вызвал Летучего зверька, и увидел противника. Кинул ему лозу, таран, серия… и он погибает. Да это было неожиданно. Да может быть подло. Но я победил. Ухахахах. Нечего было пытаться убить моего Радарчика. Мое настроение стремительно поползло

вверх. И я отправился в общую комнату, смотреть следующие два боя в одиночестве.

Во второй паре сошлись воин с двумя топорами и убийца. Кто бы сомневался. И тут я понял, что меня насторожило в комнате, когда тут было еще много людей. Больше половины из них были в коже и с мечами или кинжалами! Да тут рассадник этой гадости. Их выращивают на арене. Они тут, мать их, размножаются!!! А остальные классы служат им кормом. Я разгадал тайну арены! Я понял, для чего провели этот турнир. Выбрать матку убийц, тьфу короля.

Внимание! Если вы хотите получить достижение Безумец, то не останавливайтесь. В противном случае вам стоит успокоиться.

Моя голова мигом очистилась от всех мыслей после этой фразы. Будто по голове ударили чем?то тяжелым. Безумец, интересно, что за достижение, и идет ли оно в копилку клана? Безумный Рассвет — я так и представил себе новое название клана. Нервный смешок вырвался из моего рта. Но я смог сосредоточить внимание на арене и стал смотреть.

А бой уже подходил к концу. Оба бойца были сильны, воин с топором хоть и промахивался, но при каждом попадании сносил противнику по 10–20 процентов здоровья, син же наносил частые, но несильные удары, и в итоге уже довел здоровье противника до красной зоны, при этом сам, оставаясь в желтой. Выиграл естественно син. Да мне повезло.

Чтож, посмотрим бой за третье место. В бою сошлись побежденный мною убийца и этот воин. Все было почти идентично прошлому бою воина, кроме одного момента. Воин победил! Молодец! Я искренне ему поаплодировал, хотя никто и не мог этого видеть.

Сигнал. Выхожу, выхожу. Последний бой он трудный самый. Да уж.

И вот теперь я должен победить этого сина. Если мне удастся то займу первое, если же нет… второе место то же почетно. Начался бой.

Инвиз противника не оказался неожиданностью. Я стал ждать, придержав Радара до подходящего момента. Стан серия ударов, враг, прыгнувший мне за спину, снес мне за эти секунды 500 здоровья! Зелье жизни и длань, и уже противник ловит лозу, таран, коготь и стан от лапы. Я смог нанести всего 300 урона. И это было половиной его жизни! Но он съел банку, став кромсать меня своими мечами. Я же только и мог, что впустую молотить воздух вокруг него лапами. И вот у него откатился стан и он провел еще одну серию, у меня осталось 250 ед. здоровья, и отхилившись дланью я понял, что следующая серия станет для

меня последней, я же оставил убийце 100 единиц здоровья, проведя свою серию. И тут мы продолжили бить друг друга автоатакой и мое здоровье стремительно ползло вниз. Ударив в очередной раз, я попал по нему! Снес 40 единиц, повесив кровотечение. Он умрет от него!! До отката моей серии осталось буквально 3 секунды, и тут он прыгнул снова. Уже получая смертельный удар, мое здоровье падало в ноль, я заметил, что в этот же момент кровотечение на сине дало последний тик, и он откинул копыта. Урон прошел одновременно и два тела упали на песок арены.

Ни я, ни мой противник не слышали, возбужденных неожиданным исходом боя, зрителей. Зрители, следившие за ходом боя с трибун арен, в тавернах и гостиницах, уже вовсю обсуждали последний бой. Делавшие ставки, на победу одного из участников спорили о том, кто победил. Но разом везде воцарилась тишина, так как на всех аренах появились иллюзия человека. И послушались шепотки:

— Судья! Сейчас все станет известно.

Дорогие зрители. Все вы стали свидетелями последнего боя сильнейших участников нашего сектора. Сказать, что бой окончился неожиданным для всех образом, все равно, что если я скажу что у эльфов длинные уши! Как вам известно, мы должны предоставить трех победителей на Бои нашего Кластера. Поэтому, решили распределить награды так. Внимание! Результат!

3–е место занял Звон убийца 20–ого уровня.

2–ое место занял Берс воин 20–ого уровня.

1–ые место заняли, в результате тяжелого боя и по решению судей: Хруст убийца 20–ого уровня и Слон оборотень 20–ого уровня.

И после оглашения результатов в центре арены появились перечисленные игроки, стоя на пьедестале с призовыми местами. Я и Хруст стояли вместе и недоуменно смотрели друг на друга.

К пьедесталу подошел судья.

— Все вы достойно сражались и показали отличные результаты. А теперь ваши награды:

Звон, Легион Тьма — ты получаешь татуировку 3–ого уровня **Арена**, и выбирай одну вещь из списка доступного только тебе.

Берс, Легион Империя — ты получаешь татуировку 2–ого уровня **Арена** и выбирай одну вещь из списка предложенного тебе.

И наши герои: Слон, легион Рассвет и Хруст, легион Империя. Вы оба получаете, татуировку 1–ого уровня **Арена** и выбирайте вещь из списка предложенного вам.

Через минуту Судья сказал:

— Они сделали свой выбор, и я, с огорчением сообщаю вам, что бои в нашем секторе на этот год закончены. Ждите новостей о проведении Арены. А наших победителей, а именно — Берс, Хруст, Слон, завтра ждут бои на арене Кластера!!! Пожелаем им удачи и побед!

После выхода с арены, отправился в гостиницу, и решил оплатить себе номер. Посидеть в спокойной обстановке и подумать. Дошел до гостиницы довольно быстро, несмотря на толпы игроков покидающих таверны и кабаки. Внутри меня ждал неприятный сюрприз. Едва я заглянул туда, то сразу закрыл дверь. Внутри было столько людей, что я опасался, что если попадусь им на глаза, меня просто задавят. Поэтому просто прошел на задний двор и уселся на землю, желая получше посмотреть на то, что я выбрал.

Во — первых, татуировка. На правом плече у меня теперь красовался воин с щитом, окрашенный в золотой цвет, и цифра три изображенная на щите. Татуировка давала мне бонус в три единицы к каждому параметру. А это неплохо.

А теперь вещь, которую я взял. Выбор меня не впечатлил, всего пять предметов. Но какие! Все они оказались кольцами, масштабируемыми[51] на двадцатый уровень. Каждое кольцо имело всего один бонус плюс десять к одному из основных параметров. Я выбрал кольцо на десятку выносливости и сейчас его одел.

Кольцо арены — масштабируемый. Выносливость + 10

Необходимый начальный уровень 20.

Каждые 5 уровней дает прибавку +5 к основному параметру. Каждые 10 уровней дает прибавку +5 к дополнительному параметру, выбранному владельцем.

О да. Это действительно отличное кольцо. Но мне пора на выход, отдохнуть, хотя я же поставил на себя все деньги что были. Надо пойти забрать выигрыш. Но лень, завтра заберу.

Я победил! Только сейчас я смог осознать это. Радость переполняла меня, но усталость от проведенных боев, и ужас перед поздравлениями, затмили все яркие краски победы.

Выход.

Глава 9. Чемпион

Оказавшись в комнате, первым делом умылся и вышел в коридор, надеясь съесть десяток шоколадных батончиков. Слишком уж вымотала меня эта арена.

— Поздравляем!! — Послышалось со всех сторон, как только я оказался вне спасительных стен своей комнатушки. Началось…

Ко мне подходили, хлопали по плечу, поздравляли, жали руки. Это был кошмар. Я же просто стоял с видом полного

придурка, хорошо, что хоть рот не открыл, и кивал, благодарил, снова кивал. И тут раздался голос:

— Приветствую. Я Лесник. Мы установили на каждом этаже колонки, и теперь я могу обращаться сразу ко всем, кто находиться в реале. Так вот, по итогу первой Арены сектора 10–20 уровней в Кластерный турнир попали пять человек из наших гильдий. К сожалению 20–30 уровни не дошли до призовых мест, и участвовать в кластерном турнире не будут. Я хочу пожелать всем финалистам удачи и вырежьте всех, чтобы все призовые места были нашими!

Вокруг раздались возгласы одобрения и разговоры о том, что среди тридцати прошедших пятеро наших! Шансы высоки!

— Сетка турнира будет выглядеть так. Сначала пятнадцать парных боев, проигравшие в них покинут арену. Далее пятнадцать прошедших делятся на пять групп по три человека, в которых каждый из них проведет два боя с противниками. За каждую победу начисляется очко. Если Боец набрал два очка, то он проходит дальше. Пять групп будут драться на пяти аренах параллельно. В группе будет только один победитель, или ни одного. Так что много времени не займет. Дальше опять: каждому игроку выбирается жеребьевкой два противника, и он проводит бои. Происходит все так: Боец появляется на арене и сражается с первым противником. Проиграет, вылетает (попадет в комнату ожидания). Если выиграл то дерется со вторым — проиграет, вылетит (комната ожидания), ну а если выиграл, то он уже победитель и так любой из прошедших. Возможно даже, что победителем окажется только один или два игрока, возможно и все пять. Но это сомнительно. Получается, чтобы пройти к призовому месту придется провести пять боев. И тут нет ни первого, ни второго, ни третьего места. Есть победители.

Лесник замолчал. И все задумались. В этот раз победа достанется очень тяжело. Участвовать будут сильнейшие игроки кластера, и эта победа будет действительно важной для клана. Способ заявить о себе. Ну, я постараюсь победить. Хотя убийцы и доставляют много проблем.

С трудом пройдя в холл, я, наконец, купил себе шоколада и сока, и стал отвечать на разные вопросы. А как ты используешь отхил или лозу оборотнем, какие награды были, что они дают? В общем, время до погружения, провел под давлением любознательных сокланов. Пора. Я пошел в комнату. Остальные стали разбегаться по своим, чтобы наблюдать за боями.

Вход.

Едва я очутился в игре, как сразу был перемещен в комнату ожидания арены. Всех победителей первого этапа переместили

сюда. Где находиться кластерная арена никто не знает, трибун нет. Есть только песок и стена окружающая круг боя.

Внимание. Готовность 3 минуты. Все участники перемещены на арену. Отсутствующих, отказавшихся нет.

И я стал ждать. Сигнал о выходе, и я оказался на песке. Удобно, самому ходить не надо. Противником оказался, ну ничего себе — Берс! Воин с двумя топорами!

Я внутренне сжался, приготовившись к бою.

3

2

1

Я, мы помчались навстречу друг к другу. Я на бегу кинул в него лозу и остановил его. Он яростно пытался освободиться, а потом посмотрел на меня и стал ждать моего удара. Таран. Он выставил один топор перед грудью, вторым же прикрыл ноги. Но я ударил в прыжке в голову! Это было неожиданно и для меня и для него, после удара я сразу использовал коготь, полоснув его по шее сзади, и лапу, отправив его в стан. Мои удары посыпались в его спину. Он очухался от стана и ударил меня двумя топорами плашмя по голове. Теперь я стоял в стане, а он начал стремительно кромсать мою полоску здоровья. Дамаг у него бешеный, но и я не просто так сюда попал! Кинув длань, и использовав зелье, дождался отката серии. Ударил, и из стана воин уже не вышел. Победа. Хоть его дамаг и оказался высоким, но я по нему не промахивался вообще, как по убийцам. И за счет более высокой живучести смог его одолеть. Да и первый удар сделал я, заставив его сразу использовать зелье здоровья.

Снова комната ожидания. Кроме меня, тут оказались еще пять человек и постепенно прибыли и другие.

Ждите, идет жеребьевка.

А если бы я сразу попал против Хруста, смог бы я победить? Или вылетел в первом бою? Я оглянулся, из наших кланов тут оказались всего трое. Понятно, двоих уже выбили.

Раздумья мои прервал сигнал о начале боя. Арена.

Тааак, странно против меня будет драться маг земли! И ведь прошел он как?то до этого этапа. Сквозь заслон из убийц, вырезающих почти всех. Но прошел. Надо быть осторожней.

3

2

1

Я осторожно пошел в направлении мага, не зная чего от него ожидать. И тут под моей правой лапой вылетел песчаный шип, пробив ее насквозь. Я охнул, потеряв сразу 200 единиц здоровья. Нужно спешить. Кинув лозу, бросился на мага, используя таран.

Оказалось, он был готов к этому. Прямо перед ним появилась песчаная стена! И я чуть не влетел в нее. Пришлось ее оббегать, а шипы тем временем продолжали бить и некоторые из них, попадали в меня. Оббежав стену, снова кинул на мага лозу, и направился было к нему, как вновь оказался перед стеной. Перед ее появлением успел увидеть его издевательскую улыбку. Вот скотина! Все это время я кидал на себя по откату длань, и пил зелья. Но здоровье упало уже до 600. Меньше половины, еще несколько удачных попадания и мне конец. И тут вспомнил о Радаре. Вызвал его и сразу натравил на мага. Мышь перелетел через стену и стал атаковать моего врага. Урон он выдавал небольшой всего до двадцати единиц, зато довольно быстро и дело пошло. Вновь стал оббегать стену, как пришло сообщение, что Радар атакован. Но используя вампирик[52], он постепенно начал восстанавливать свое здоровье, отнимая его у соперника. Благодаря тому, что Мышь принял его атаки на себя, я таки преодолел стену и рывком покрыл расстояние до мага. Сбил его с ног, лезвие, лапа и несколько ударов. Маг погиб.

Победил Слон.

Ожидание второго поединка. Ваше здоровье и манна восстановлены, ваши умения восстановлены. Готовность 3 сек.

Лучник. Против меня вышел лучник. Ну, это наверно не так страшно.

3

2

1

И снова я бегу на противника, ловя стрелы телом. Бац, я получаю замедление, но успеваю кинуть на него лозу, так что он стоит на месте, а я юзаю таран, снимая им негативные эффекты передвижения и приближаюсь к стрелку. Но тут спала лоза, и таран не прошел, зато я успел ударить лапой и попал! После, ударил когтем и повесил кровотечение. Он же, выйдя из стана, отпрыгнул от меня, съел зелье и стал бегать от меня, посылая стрелы. Я, используя по откату длань и зелья, смог приблизиться тараном к нему во второй раз. Кинул лозу и ударил! Дальше коготь и лапа. Он выжил, хоть и осталось всего 200 здоровья. У меня же полоска жизни, восстанавливаясь, дошла до 500, но все в откате. И снова догонялки. У меня остается 50 здоровья, успеваю использовать длань, прилетает стрела еще на 40 урона. Использую лозу и таран. Я смог добежать до него и застанить прежде, чем он смог выпустить последнюю стрелу, ударил когтем и…

Победил слон.

Я переместился в комнату ожидания, другие еще дрались.

Дааа, если бы он успел сделать еще один выстрел, я бы погиб. На конец боя у меня осталось всего двадцать здоровья, и у зелья откат еще пятнадцать секунд. Я царь горы блин. Если бы меня слил маг, то уже он сразился бы с лучником и, победив, прошел бы дальше. А если бы лучник слил нас обоих, то дальше прошел бы он. Всего одно поражение и ты в пролете.

И тут в комнате оказался Хруст!

— Здорово Хруст, я смотрю, ты прошел. — И я улыбнулся, грустно так. Понимая, что, возможно, он станет моим противником.

— Ого, привет неправильный медведь! Ну ты блин даешь. Танки на арене вообще не держатся долго, а оборотни тем более, у вас же даже щита нет! А те кто с щитом, тупо не могут попасть по синам. Ты меня удивил в прошлый бой очень сильно. Да и если честно, так обидно сдохнуть было от кровотечения! — И он рассмеялся.

Ну что вроде нормальный парень, по крайней мере, не пышет злостью, за ничью.

— Да уж, а мне как обидно было! Четыре сина за арену! Понимаешь ЧЕТЫРЕ.

Он расхохотался. Я лишь улыбнулся и печально вздохнул.

Внимание отборочные бои окончены!

Я удивленно осмотрелся, кроме Хруста тут никого не было. И тут прозвучал сигнал.

Арена. Песок. Хруст стоит напротив и, улыбаясь, смотрит на меня.

Внимание. В связи с тем, что в финал вышли только два бойца, бои будут идти до двух очков. Первый, кто победит два раза противника, становиться Чемпионом.

Все ясно. Мне надо его убить два раза, а ему меня. Ностальгия блин.

3

2

1

Он ушел в инвиз. Я подождал пять секунд и вызвал Радара. Увидел Хруста, и успел буквально за секунду до его прыжка кинуть лозу. Таран, серия и вот я снес ему уже 300 здоровья. Он же прыгнув мне за спину, разрядил в меня свою серию, оставив меня с 900 здоровья. Оба выпили зелья, и я заюзал длань. Автоатакой мы били друг друга до отката моей лозы. Моя серия, его серия и вот уже у меня остается 450 здоровья, кидаю на себя Длань, у него же осталось всего 200 хп. Я знаю, что мои умения откатятся быстрее его, знает и он, но сделать ничего не может. Инвиз пропалит Радарчик, а так есть мизерный шанс, что он

кританет автоатакой, и сможет убить меня до отката. Не кританул.

Слон: Хруст 1–0.

И снова мы стоим друг напротив друга. В том бою в финале, когда дрались в своем секторе, я допустил ошибку, и не спалил его сразу, позволив сделать первую серию ему. Тут я такой ошибки допускать не собирался.

Он ушел в инвиз и я вызвал Радара. И как в прошлый раз провел серию первым. Но он успел метательными ножами убить моего питомца. Так что больше спалить скрытность не смогу. После двух серий он ушел в инвиз с 256 здоровья, я же остался при 501. А если бы он этого не сделал, то я бы просто его добил, когда откатилась бы серия. Его серия без критов снимает около 400, с критами все 600–700. Использовал Длань, которая успела откатиться, и зелью осталось 15 секунд. Откатится выпью… успел подумать и получил стан. Хруст, проводя серию, выпил свое зелье. Все рассчитал молодец. Зелья у нас откатываются с разницей в две секунды, так что он просто не дал мне восстановить здоровье, надеясь добить меня. Но не смог. Длань отхилила мне 110 здоровья, а он смог снять мне только 605 хп. Оставшиеся 15 здоровья, реген свой у меня тоже высокий я запил зельем. На пару его ударов меня еще хватит, а потом все. Но я не собирался давать ему шанс. А провел свою серию и вот же дежавю, его здоровье с 400, благодаря выпитому зелью, упало до 86, и у меня прошло кровотечение. И понимая, что я все равно не попаду по нему, а он, если сможет критануть по мне, убьет в любом случае быстрее, чем дотикает кровоток, я рассмеялся. Хохот мой был настолько неожиданным, что Хруст потерял буквально секунду, но успел сделать два удара, как кровоток его добил. А у меня оставалось еще 15 здоровья. Один удар и я был бы трупом. Я продолжал хохотать и когда увидел надпись:

Внимание! Поздравляем Чемпиона Слон! Оборотень 20–ого уровня. Лесной эльф! Клан Рассвет.

И уже стоя на арене в одиночестве, видя подходящего ко мне судью, я не мог сдержать смех. Он то и дело прорывался сквозь плотно сжатые губы. Я старался стать серьезным. Но не мог.

— Поздравляю Чемпиона арены! Твоя награда — татуировка Чемпион. И один предмет на выбор.

Я лишь кивнул. Понимал, что меня сейчас видят ВСЕ, кто следил за ходом турнира. Понимал, что выгляжу очень глупо, но уже просто ржал и ничего не мог с собой поделать. Его опять добило Кровотечение!!!

Предметом же оказалось улучшение кольца арены. Я мог усилить его на десять параметров, и оно стало таким:

Кольцо Чемпиона — масштабируемый. Выносливость + 20.

Необходимый начальный уровень 20.

Каждые 5 уровней дает прибавку +5 к основному параметру. Каждые 10 уровней дает прибавку +10 к параметру, выбранному владельцем.

А татуировка Чемпиона появилась так же на правом плече и вот что она дала:

Татуировка Чемпиона: + 5 ко всем параметрам. Ко всем дополнительным характеристикам, зависящим от параметров +1 %.

То есть моя точность, и точность магии, уворот, парирование и блоки все поднялось на один процент. А еще каждые десять выносливости и интеллекта дают теперь дополнительно по одной единички здоровья и манны соответственно. В общем, все параметры, завязанные на параметрах, получили прибавку. Да уж. Второй раз выиграть арену, наверно, невозможно. И я снова хохотнул.

Турнир закончился. Я оказался в столице нашего сектора, недалеко от своей гостиницы. И вспомнил, что совсем забыл поставить на себя деньги на титул Чемпиона!!!! ВОТ БЛИННН.

Побежал к банку. На улицах города творилось что?то невообразимое. В воздухе маги устроили светопреставление, рядом с каждым трактиром и гостиницей стояли бочки с пивом, закуской. И общий смысл восторженных возгласов был таков: наш сектор Лучший!!! Мы победили в турнире!

Клан чата разрывался, каждый считал своим долгом написать хоть что?то, к примеру: УРАААААА, мы лучшие!!! Рассвет Рулит!!! ПОБЕДА.

Внимание. Игрок сектора Питер 3 одержал победу в кластерном турнире. В данном секторе в течение недели опыт за убийство монстров и количество дропа с них увеличены на х2.

Теперь народ, как только видел моих согильдийцев, начинал подбрасывать их в воздух и крики восторга сменили тональность: Рассвет, Рассвет! Слышалось отовсюду.

Закрывшаяся дверь банка гномов, отрезала меня от всех звуков улицы. Тишина. В банке народу пока еще не было, кроме самих гномов. Вообще. Я сразу подошел к первому же гному.

— Здравствуйте уважаемый. Можно узнать, сколько на моем счету золота?

Он внимательно посмотрел на меня, потом подошел к стойке и стал что?то там делать. По его взгляду я понял, что он меня узнал, но довольным он не выглядел. Итогом его манипуляций стала фраза:

— На вашем счете триста шестьдесят золотых выигранных

вами за счет ставки. Сорок золотых от выигрыша ушло в ваш гильд банк в качестве налога. Так же на вас висит долг на сумму две тысячи золотых, желаете оплатить? — Сухой, деловой тон его, меня не смутил, но вот сумма…

Сколько, сколько ушло в гильдию???? Я был в шоке. Получается, я обогатил гильдию на сорок голды! И долг, почему он спрашивает? Он ведь должен сниматься автоматом…

— А можно мне узнать, сколько золотых в банке гильдии? И почему долг не выплачен автоматически?

Гном кивнул

— В банке вашей гильдии на данный момент тысяча золотых. — Пробурчал он. — А долг… первые три месяца выплаты проводятся с согласия должника, после автоматом.

Уже выходя из банка, я случайно услышал перешептывания гномов, которое и объяснило их недоброжелательность сегодня. Оказалось, что у них все шло хорошо, пока я своей победой не разорил их на пару сотен тысяч золотых. Вышел из здания банка. Теперь мне стало ясно, откуда в гильдии столько денег. Долг… интересно почему об этом не сообщили сразу? Или дают нам возможность развиться, чтобы могли зарабатывать больше? Не знаю… Зашел в гостиницу, оплатил все?таки себе комнату и вышел из игры, лежа на кровати. Надо отдохнуть.

Глава 10. Новый Дом

Помня о прошлом инциденте после выхода из комнаты, решил немного посидеть внутри. И буквально через пять минут услышал:

Лесник: Турнир за звание Чемпиона кластера завершен. Я рад сообщить вам, что его победил наш соклан — Слон! Так же сообщаю вам, что на каждого участника из нашей гильдии мы делали ставки в банке гномов. После Турнира Сектора из пятидесяти золотых мы смогли поднять всего сто пятьдесят. Но благодаря тому, что в Кластерный турнир вышли пять человек мы поставили на каждого по тридцать золота. И потеряли три ставки. Но при этом один принес нам шестьдесят золотых, а Слон… принес нам триста золотых своей победой. И при этом нам приходили налоги за все выигрыши клана в десять процентов. От Слона пришло сорок золотых.

Он замолчал, предлагая всем осмыслить последнюю фразу. Вот гад! Взял и спалил мое финансовое состояние. И он продолжил:

— Так что благодаря победе Слона в турнире, наша гильдия не только прославилась, но и стала богаче! А теперь самое главное. Рассвет до сих пор имел первый уровень. Мы копили деньги на его рост, и сейчас я сообщаю вам: наша гильдия стала

третьего уровня!!! И мы уже приняли в свой состав гильдию **Закат**, сомневаюсь, что кто?то забыл, для чего ее создали. Теперь нас станет тысяча. Новые гильдии, не успевшие особо развиться, были расформированы и к нам перешли все кто в них состоял. Так же все новички из нашего сектора будут отправляться к нам в гильдию. Начало положено! Кроме нашей гильдии еще пять гильдий взяли второй уровень, и сейчас активно развиваются. Когда же Гильдия Рассвет возьмет пятый уровень, мы сольемся с гильдиями более мелкого уровня, которые вберут в себя остальных. Таким образом, в нашей гильдии окажется еще четыре клана, помимо **Заката**. И так будет в каждом секторе. Позже уже произойдет объединение гильдий кластера в одну или две. Вот такие планы.

Я сидел в комнате не горя желанием покидать ее. В итоге стал смотреть информацию на официальном сайте игры.

Первое что бросилось в глаза это тема:

Читеры[53] или просто Баг[54] игры. А администрация молчит!

Все оказалось просто. В этой теме обсуждали меня. У оборотней не может быть, заклинания призыва, лечения и лозы! Так что это однозначно или чит или баг. На что администрации ответила — все получено в рамках игровых правил. Нарушений нет.

Больше ничего интересного я не заметил и перешел на сайт гильдии. Тут оказалось полно новых тем. И первая, которая меня заинтересовала, оказалась про Пещеры Смерти данж для 20–30 уровней. В ней говорилось о мобах населяющих пещеру, боссов и тактике их прохождения. Так же в самом начале темы была строка:

В данже не идет прогресс по убийству монстров определенного типа. То есть достижения типа **Скелетобой** не будет расти внутри, но если его набить за его пределами — эффект от него есть. Данж это закрытая зона и достижение там выдают только за полное прохождение. И достижение влияет только на этот данж.

А дальше говорилось про сами Пещеры Смерти. Скелеты и зомби, и пять боссов все почти как в Залах Рыцарей, только уровни больше, да умения другие. Ну чтож, я узнал все что хотел, пора вступать в группу и идти на его покорение.

Вход.

Зайдя в игру, включил клан чат и стал смотреть сообщения. Писать самому не хотелось. И спустя пару минут увидел:

СинийИней: ищется танк в Пещеры срочно.

Написав ему в приват плюсик, получил приглашение.

В групповом чате началось то, чего я опасался. Поздравления вздохи и ахи. Но Иней быстро пресек все эту вакханалию счастья. Мы собрались через десять минут у входа и вошли внутрь. Группа была под стать мне, то есть уровни не очень отличались от моего. Они все были двадцать первого.

СинийИней: гайд все читали? Знаете что делать? — При этом он смотрел в основном на меня. — Мы тут были уже два раза, так что более менее знакомы со всем.

Все, молча, кивнули, я тоже. И начался поход в Пещеры Смерти. Как это не было странно, но я со своим двадцатым уровнем вполне нормально оттанчил всех мобов и боссов. Группа же в основном молчала, ограничиваясь лишь короткими фразами и советами. Только вот была проблема. Если скелеты это всего лишь ходячие кости, то зомби… Они воняли так, что будь моя воля я бы вообще не пошел сюда. Нюх медведя усиливал их запах так, что бить их было пыткой. И после прохождения данджа услышал:

СинийИней: слушай Слон, ты хороший танк, хоть и двадцатка. Завтра мы снова сюда пойдем, если зайдешь к 16.00 по реалу то, можешь пойти с нами.

Я кивнул, сказав, что постараюсь. И мы разошлись. Дел у меня особо не было. Дропа не получил, не упало ни одной вещи нужной мне. Лишь Сердца Зомби порадовали меня, их упало аж три штуки. Уровень поднялся лишь на треть, то есть еще пара заходов и апнусь. Пойти травника покачать что ли? Часа три ползал по лесу в поисках растений для крафта, пока не встретил волков. Другие звери мне попадались и раньше, но вот волки только сейчас. Блин покачать достижение или апнуться чисто в данджах, попутно качая травника и алхимию? Вопрос был не легкий. Но для начала решил посмотреть, сколько дадут за одного убитого волка. Оказалось что сотую процента. Опыта с них почти не капало, хотя они были двадцать пятого уровня. Ннууу, думаю тогда можно устроить им геноцид. Я решил, что раз уж начал изначально набивать достижение Смерть Волкам, то глупо было бы качать что?то другое. Пусть уж это покачаю насколько смогу. В 14.30 по реалу прозвенел будильник, и я побрел в город. Продав всякий хлам, отправился в свою комнату в гостинице и сложил гербарий туда.

Выход.

Я решил, что страсти немного поутихли за это время, а потому спокойно прошел в холл, надеясь перекусить вкусненьким. Дойдя до автоматов, и купив себе все, чего моя душа желала, увидел идущего Атома.

— Здоров Слон! Ну ты и жрать… — Произнес он, подходя ко

мне. Мы отошли к стене, чтобы не мешать другим у автоматов. Он начал говорить

— Слушай, меня Лесник послал. Ты вроде как на турнире деньгами разжился, вот и просят занять, сколько сможешь, ясное дело сумма пойдет в долг клану. — Он помялся, будто раздумываю говорить или нет, но очень уж его распирало. — Короче никому не говори! Это будет сюрприз для всех. В общем сегодня после того как взяли четвертый уровень клану, появилась информация о плюшках пятого. Оказалось, что клан пятого уровня имеет право построить свой особняк в черте города. Сам понимаешь, что лучшие места займут первые, вот и стали лидеры суетиться. Правда, там цена за землю не маленькая, но можно взять в кредит. Так что очень надо. Дом клана внутри города! Ты представь, сколько народу там будет отдыхать, да вся гильдия забьет на гостиницы, а это экономия, маленькая, но все?таки. Так что? Сможешь долгануть?

Я кивнул. Ну а что еще скажешь, дом клана важная вещь, а деньги мне пока вроде и не нужны, хотя жаль проценты конечно. На моей ячейке пятого уровня пять процентов капает от суммы. От 360 голды получается 18 золотых в игровой год. А это не мало. Ну и ладно деньги не главное… наверное. Все равно проценты как я понял, пойдут на уплату долга, но что такое восемнадцать золота в год? При долге две тысячи в месяц?

— Зайду в игру скину. Дет через минут двадцать.

— Ок, я тогда пошел, сообщу. — И он не попрощавшись, убежал.

Как говориться — легко пришло, легко ушло. Буду снова на мели.

Вход.

Первое что я сделал, это кинул деньги в клан банк и только потом написал Инею что готов. Он обрадовался, и мы отправились в дандж.

Этот заход прошел так же без происшествий, но более продуктивно для меня, выпало латное тело с последнего босса. Договорившись о следующем походе, мы разошлись. Я пошел к волкам.

Так прошел реальный день. Сбегать в дандж мы успели четыре раза, а потом пришло сообщение:

Внимание Ваш клан построил резиденцию во внутреннем городе. Репутация клана с жителями города + 10 %.

Лесник: итак народ объясню. Мы построили Резиденцию в очень козырном месте. На карте у вас он отображен зеленой значком башни. Вышло дорого, но это того стоило. Всем надо поставить клановую привязку внутри него, у вас появилась такая

функция! Далее, есть два жилых крыла. Количество комнат ограничено уровнем клана. Так что хватит всем. Но когда апнем шестой уровень придется платить за расширение, но это потом. Так что можете спокойно отказываться от гостиниц и тащить все в наш новый дом! В комнатах вас всех ждет сюрприз. Все личные комнаты, как и в гостиницах, имеют функцию свой — чужой. То есть в вашу комнату не сможет попасть никто кроме вас или тех, кому вы дали доступ. И еще через пару недель нас ждет серьезное усиление достижениями и людьми.

Дальше я уже не читал. Отменил комнату в гостинице, забрав предварительно все вещи оттуда, и отправился в Клановую Резиденцию. Заметил ее еще издали. Здание впечатляло! Пятиэтажное каменное строение. Окруженный каменной стеной парк, а внутри были видны растущие деревья. Подойдя к воротам, увидел двух стражников. Они внимательно посмотрели на меня и пропустили, подняв копья. Когда прошел мимо, то увидел, что они опустили копья, преградив ими вход. К крыльцу вела каменная тропинка, по бокам которой поднимался кустарник. Пока еще маленький не выше десяти сантиметров, но со временем я надеялся, он вырастет во что?то красивое, иначе, зачем он тут нужен. Внутри оказалось просторно. Огромный зал высотой в два этажа, поражал. Балкончики на высоте первого этажа увеличивали вместимость зала. По моим прикидкам тут могло уместиться разом человек триста, если не больше. На потолке висела огромная люстра, освещая все пространство. Окна пока все были закрыты темными шторами, видимо для того чтобы мы видели сразу все так, как будет по вечерам во время посиделок клана и просто отдыха. В противоположных углах от входа были две двери по одной на каждый, с надписями — личные комнаты. Слева от входа была дверь, ведущая в кухню, если верить надписи, а справа дверь вела в комнату охраны, и мастерскую. Напротив входа была лестница, ведущая на второй этаж зала и три двери: две по углам и одна в центре. Двери по углам вели так же в личные комнаты, а в центре в зал достижений. Туда я решил заглянуть позже, а сначала в личную комнату скинуть все лишнее.

Открыв дверь слева, в личные комнаты, увидел надпись:

Хотите создать личную комнату? доступно 4543/5000.

Да

Комната создана. Добро пожаловать!

И я очутился посреди теперь моей комнаты. Она впечатляла. Больше гостиничной раза в два. Кровать с матрасом! Свежее постельное белье. Сундук на пятьдесят кг! Шкаф для одежды! Тумбочка для мелких предметов. Окно выходит на главную

площадь города! Перед дворцом князя. Да это ж круто, теперь можно смотреть в окно и знать, что происходит на площади. Правда меня это мало интересует, но все же.

Вы можете изменить в комнате все. Но каждое изменение стоит денег, помните об этом.

Посмотрел на список изменений. Оказалось, могу купить другую кровать, шкаф, другие шторы, в конце концов! Могу поставить тут статую, картины повесить на стены. Комната полностью в моем распоряжении. Удобно. Ладно, осталось сделать привязку и можно в реал.

Выход.

Глава 11. Алмазка

Зайдя в игру, сразу получил личное сообщение от Инея:

— Через двадцать минут идем в Пещеры. Не опаздывай.

Выйдя из личной комнаты Резиденции клана, поразился произошедшим изменениям. Появились слуги — НПС, к которым можно было обратиться и они по возможности выполнят твою просьбу. Появились столы с закопченной едой и фруктами, бочки с разными напитками. Теперь нет необходимости закупаться в городе, все можно приобрести тут, чем я и занялся. Пополнив свои запасы, отправился к Пещерам Смерти.

СинийИней, Торопыжка, Проррок были уже тут, и ждали только меня и Алмазку. Да, это состав группы, с которой я покоряю Пещеры. Проррок и Иней — лучник и маг, и две девушки: Торопыжка — хил, а Алмазка — бард.

Каждый бард сам выбирает инструмент, на котором будет играть, используя умения. Алмазка же так умело играет на своей гитаре усиливающую музыку, что когда я первый раз услышал ее, то поразился тому, насколько гармонично она выполняет переходы от одного умения к другому. Обычно барды просто доигрывают одну песню, и начинают новую. Но не она. А недавно она изучила новое умение и стала петь. Слова песни звучат на эльфийском, и хоть мы не понимаем их значения, но ее голос меняет интонации с такой легкостью и так естественно, что одна эта песня может звучать и звонко задорно, а может навести такую тоску, что хочется плакать. Естественно и эффект от ее песни разный, в зависимости от интонации. Хоть мы и играем разными расами, но их языки нам недоступны до выполнения определенных квестов. Точнее, мы можем произносить заклинания на этих языках, но вот понять, что мы говорим, не можем.

Как только подошла Алмазка, через пять минут, мы зашли внутрь. Сегодня они были более разговорчивы, чем обычно. Пещеры уже не представляли для нас особой сложности, и мы

могли позволить себе спокойно разговаривать во время их прохождения.

СинийИней: я тут портного начал качать, так деньги улетают просто жуть. Ткань дорогая, а результат, тьфу, даже показывать стыдно. Надеюсь, потом смогу что?нибудь стоящее делать, иначе просто на ветер спустил кучу голды.

Проррок: а я снятие шкур качаю. Расходов почти никаких, знай себе шкуры со зверей снимай. — И он улыбнулся, радуясь удачному выбору профессии, по его мнению.

Алмазка: а я травника взяла недавно, только траву оказалось непросто найти. Конкуренции много. — И она печально вздохнула.

Я удивленно посмотрел на нее и сказал:

Слон: если хочешь, я могу тебе помочь. У меня есть пассивка, которая позволяет находить растения в лесу, где бы они не росли. Я, в общем то, после каждого нашего похода и хожу в лес, собирая их для алхимии.

Алмазка: а с тобой точно можно? — Глаза ее загорелись.

Слон: да, конечно, после данджа можем пойти.

Она согласна кивнула.

После данджа я апнул двадцать четвертый уровень, в то время как остальные были на уровень меньше. СинийИней, увидев это, произнес:

— Слушай Слон, я не против того чтобы ты качался и апался быстрее, просто понимаешь мне очень нравиться наша команда, мы проходим этот данж уже так легко, будто просто гуляем по полянке. И в следующий инст да и вообще в будущем, я хотел бы видеть тебя в группе. Для этого нужен один уровень для всех. Если ты считаешь так же и хочешь продолжить ходить с нами, то перестань набивать опыт вне группы. Подумай.

После этого разговора, мы с Алмазкой отправились в лес. Я ставил метки на карте, где видел растение, она собирала. Иногда она не замечала помеченных растений — не хватало навыка, и тогда их собирал я. Так мы ходили несколько дней, в молчании, лишь изредка переговариваясь на нейтральные темы. Пока однажды во время очередной прогулки:

Алмазка: слушай, давай передохнем?

Я кивнул.

Алмазка: меня, кстати, зовут Ира. — И она шутливо сделала реверанс.

Слон: Санек, очень приятно.

Мы сели на траву, достав фрукты и стали есть.

Алмазка: как тебе наша группа? Торопыжка и Проррок с одного центра, и кажется, встречаются. — Она вздохнула. — Как

думаешь, это правильно, что у нас тут в игре стало больше времени на жизнь? Появилась надежда.

Слон: Новые ощущения, возможности. Игра дает нам это. Нет ног в реале? Тут ты бегаешь вновь. Болен и тебе не хочется жить? Тут ты абсолютно здоров и не вспоминаешь о плохом, полностью отдаваясь жизни. Любой хочет быть счастливым. Хлеба и зрелищ, вроде так говорили в Древнем Риме. Нам дали и то и другое, фактически изолировав от внешнего мира, хотя это и незаметно. Мы сами не захотим покидать центры, если появиться возможность. Это как наркотик, но полезный для государства. Все больные и пенсионеры под контролем, денежные пособия сокращены. Инвалиды на самообеспечении, ну почти. По крайней мере пока. В будущем, думаю, когда большинство раскачается, то долги выплачивать будет легче, а значит, и обеспечивать себя всем необходим, станут сами. В смысле деньги на работу капсулы, лекарства… ну ты поняла. В общем одной проблемой у государства меньше. А если вспомнить про тюрьмы, то уже минус две проблемы. Мы сами о себе должны заботится. С одной стороны это правильно — нам дали возможность сделать это, приятную возможность. Но с другой… не знаю.

Она удивленно посмотрела на меня. Но ничего не сказала. Больше мы не разговаривали об этом. С каждым виртуальным днем, став все больше сближаться, мы и сами не заметили, как стали необходимы друг другу. Мы болтали обо всем, к примеру, был такой разговор:

Я сидел, спиной прислонившись к толстому стволу дерева и вытянув ноги. Она тогда неожиданно для меня легла рядом со мной, положив свою голову мне на ноги. Ее волосы разметались и я осторожно стал их перебирать.

Ира: знаешь, я очень люблю лес. Всегда когда с родными выезжали на шашлыки или природу, бродила под деревьями. А еще мне нравиться грибы собирать. Помню, когда с мамой собирала, у меня всегда было свое ведерко, то потом около машины, мое ведро опрокидывали и начинали сортировать грибы. Каждый раз из полного ведра, съедобных, оказывалось едва ли треть. Я сначала огорчалась, а потом поняла, что важен сам процесс. Хотя отличать съедобные так и не научилась. А может и не хотела учиться. Ведь когда мои грибы перебирали, всегда шутили надо мной, а я спорила, что собрала нормальные и они не правы. Наверно это были лучшие часы с семьей, которые я помню. — И она вздохнула

Слон: я тоже люблю собирать грибы. Только, правда, я поначалу ошибался, а потом уже проверять мои грибы не было нужды. Но не это главное. Лес я люблю, да. Но наверно только

осенний. Осенью в лесу запах особенный, грибной что ли. А дед всегда мне говорил, что я в лесу ношусь как слон или медведь. И знаешь, поездки за грибами с ним запомнились мне больше всего. Тогда он был собой, а в остальное время обычно пил, и был невозможен в общении.

Ира: так ты выбрал ник Слон из?за этого? — Она улыбнулась.

Слон: нее, просто среди друзей и знакомых я был Слон. Если меня оскорбляли, мне было все равно, не реагирую я на оскорбления. Почти. Не вижу смысла. И свои говорили обычно:

— Ему ваши попытки, как слону дробина, че — нить поубойней давайте.

Но если оскорбляли важных для меня людей, то начинал беситься и раздражаться. И мог поступить необдуманно, ну как Слон в ярости. А еще если честно иногда я неуклюжий… как слон в посудной лавке

Ирина рассмеялась:

— А можно называть тебя Слоник. — И произнесла это так, с протяжным ударением на О, что меня пробрала дрожь от сюсюканья прозвучавшего в ее голосе. Она почувствовала это и засмеялась еще сильнее. — Да ладно тебе, я пошутила.

Мы все больше и больше проводили времени вместе, игра для меня сосредоточилась вокруг одного человека. Я с нетерпением ждал следующей встречи с ней. Выходя в реал, считал минуты до погружения. Подходя к Пещерам и видя ее там, всегда замечал ее улыбку адресованную мне. Когда мы регенились внутри, то садились рядом и говорили ни о чем, продолжая обсуждать совершенно все на свете. А потом произошел разговор. Мы сидели в лесу под деревом. Она устроилась у меня на коленях и положила голову на мое плечо.

Ира: а чем ты болеешь? Если не хочешь, не говори, я пойму…

Слон: да что тут скрывать, муковисцидоз. Знаешь?

Ира: да слышала. Не очень приятное заболевание, оно вроде генетическое, и постепенно начинает влиять на все органы. Вроде бы долго не живут с ним, лет до тридцати это максимум… — и она вопросительно посмотрела на меня.

Слон: в общем, все так. У нас в России до 25–30 обычно, все зависит от степени тяжести течения болезни. В Америке вроде до 40 доживают.

Тут я вспомнил прошлое, но не стал озвучивать его ей.

Кровотечения очень неприятны и с ними я обычно справляюсь своими силами с помощью таблеток. В принципе они не страшные, только очень неприятные для меня, но бывает, что длятся долго. В смысле, что по три — четыре раза в день в больших объемах потери крови. Месяцами бывало все нормально,

а потом день — два помучаться и снова все возвращается в норму. Но пару раз я, не желая обращаться в больницу, доводил себя до полуобморочного состояния, когда от большой потери крови за несколько дней — еле держался на ногах от слабости.

Однажды, после утреннего кровотечения, я вызвал скорую и меня привезли в приемный покой. Было это на третий день после первого кровохарканья, в очередной из неудачных месяцев. Отвели в палату с кроватью, и я сел, ожидая, что будет дальше. Это был первый раз, когда я оказался в приемном покое городской больницы с этой проблемой. Врач, оказавшийся на дежурстве, молча выслушал меня и ушел. Я сдал анализы. И через полтора часа он вернулся и сказал, что все в норме и направлять меня в отделение нет оснований. Я объяснил ему еще раз, что три дня подряд было кровохарканье, и потому вызвал скорую. Его ответ был прост:

— Сиди в палате, если кровотечение повториться отправлю в отделение.

Я охренел от такого заявления. Но делать нечего, он главный. Пришлось подчиниться. Лег на кровать, сняв верхнюю одежду. Меня минут через двадцать стало знобить. Поднялась температура. Я знал, что это значит, обычно именно это предшествует кровотечению. Через час, за это время никто так и не зашел меня проверить, я стал кашлять кровью в судно, найденное мной под кушеткой. Часть крови в самом начале запачкала белую простыню застеленной кушетки, я просто не успел проглотить кровь, так как кашель вначале был сплошной. Минут через тридцать все прекратилось. Сидел на кровати и пытался справиться с головной болью и слабостью, чтобы выйти в коридор и кого?нибудь позвать. Удалось это только через час. Вышел в коридор. Меня била дрожь и было очень холодно. Видимо, температура поднялась еще. Ни врача, ни медсестер на месте не оказалось! И я вернулся в палату, не в силах больше стоять на ногах из?за усилившейся слабости. Стал ждать. Пришла уборщица, и начала выносить мне мозг по поводу окровавленной простыни, и была послана подальше. Вернувшийся врач, прошло еще около часа, спросил:

— Ну что, кровотечение было? — Я уже успел умыться в раковине, стоявшей в палате, и лишь показал на судно. Его лицо вытянулось, он явно не ожидал подобного. Либо его поразило, сколько крови было в судне, либо поразил сам факт, не знаю, но через полчаса я оказался в отделении с температурой 39.9. Отделение было переполнено, и мне постелили в коридоре на кушетке. Поставили капельницу и оставили в покое. Полночи не мог уснуть из?за температуры, антибиотики которые мне

вкололи, не помогли. Но крови больше не было. Через два дня меня из коридора перевели в палату, а еще через десять выписали. Так закончилось мое первое посещение городской больницы.

Во второй раз ситуация была иной. Мать, так же с утра, позвонила в скорую, на четвертый день кровотечения. И они приехали в тот момент, когда я еще откашливал кровь. Заглянули в ванную и ахнули. Раковина, до половины наполненная сгустками сворачивающейся крови была для них, наверно, в новинку. Минут через двадцать меня привезли в приемный покой. Знобило. Дежурный врач, оказавшийся тем же что и в первый раз, так же не особо вникал в проблему. Получив результаты анализов через часик, он сказал, что все в норме, и отправил меня домой. Я разозлился не на шутку.

— Ну ты и сука! — При медсестрах, прямо в лицо я высказал ему эти слова. Он промолчал, лишь улыбнувшись, и повторил:

— Иди домой, оснований для госпитализации нет.

Меня трясло. Нет, не от злости, у меня поднималась температура, и озноб лишь усиливался. И я пошел в таком состоянии к ГЛАВВРАЧУ. В приемной у нее просидел час. Она была занята. Зайдя в кабинет и объяснив ситуацию, услышал от нее:

— Не обращайте на него внимания, — речь шла о дежурном враче — он работает один почти без выходных, его лишь иногда замещают. Врачей не хватает.

И она отправила меня в приемный покой, предварительно позвонив туда. Там меня быстро оформили. Уже выходя из отделения, увидел серое и злое лицо врача. Рассмеялся, показав ему средний палец.

На четвертый день пребывания в больнице, все это время меня капали, делали уколы, у меня вновь было сильное кровотечение. Лица медсестер были белыми как халаты, одетые на них, руки их дрожали, когда они делали уколы и ставили капельницу. Я в это время все кашлял в судно кровью, не останавливаясь. Через десять дней меня выписали, и я оказался на свободе.

А один раз попал в больницу с отитом. И все бы ничего, но у меня аллергия на несколько антибиотиков, и информация об этом была и в карточке и в амбулаторной карте. Только никого эта ерунда видимо не заинтересовала. Мне сделали пробу, вколов немного антибиотика в пятую точку, и отправили в палату, чтобы через десять минут я вернулся и сказал, есть реакция или нет. До сих пор благодарю того, кто придумал делать пробу перед самим уколом! Лежа на кровати, почувствовал жжение и уколы боли по

всему телу. Даже мое хозяйство подверглось этой напасти. Вскочив с кровати, пришел в сестринскую и стал объяснять что случилось, как понял, что не могу стоять. Медсестра, женщина лет пятидесяти, помогла мне добраться до кушетки. И стала спрашивать, что я чувствую. Когда я сказал что не чувствую ног и мне холодно, она забеспокоилась и побежала в соседнюю палату. Вернулась она через минуту, с женщиной. Оказалось эта женщина тоже медсестра, только лежит в отделении. Они стали копаться в ящике, сделали капельницу и поставили мне в вену. Я же уже не ощущал ничего кроме мыслей. Вокруг уже сгущалась темнота, и только вялые мысли еще текли в моем сознании. Казалось, мое сознание заперли в маленькую клетку, которая постепенно сужалась, оставляя все меньше пространства для мыслей, вытесняя их.

— Саша!! САША не спи! Ответь! — Вдруг услышал я.

Слабо улыбнувшись, я прохрипел пересохшим горлом:

— Да, да слышу. — Но голос был таким тихим, что я с трудом понял, что он принадлежит мне.

Следующие, как мне показалось минут тридцать, меня тормошили, окликали, в процедурной появились еще какие?то люди. Я же с нежеланием откликался на свое имя, мне хотелось закрыть глаза. Но слова **не спи** крепко засели в моем сознании и я сопротивлялся. Что творилось в комнате, не видел. Темнота накатывала на меня волнами, отвоевывая по миллиметру мое сознание, как вдруг я почувствовал кроме своих мыслей, что у меня бьется сердце! Сначала медленно, потом быстрее, быстрее. И я уже не обращал внимания ни на что кроме него. Мне казалось, что сейчас оно просто вырвется из груди, с такой силой и скоростью оно билось. БУМ БУМБУМБУМБУБУММБУМ. Мое внимание переключилось на него, и я улыбнулся. Зрение стало приходить в норму, стал чувствовать руки, потом ноги. Холод отступал. Захотелось сесть. Мне не дали. Я лежал, чувствуя, что все снова хорошо, сердце уже успокоилось, капельницу сняли. И услышал голос медсестры:

— Дааа, осталась только одна ампула. Еще что?то подобное и сделать ничего не получиться. — И она, вздохнув, повернулась ко мне. — Ну что лучше? — Ее голос был полон участия и сочувствия, что я произнес:

— Простите за это, поволноваться пришлось наверно. — Она удивленно посмотрела на меня и села рядом, обняв. Мы просидели наверно минут десять, а потом я вернулся в палату. Как я потом узнал, это был анафилактический шок.

Я не виню этих врачей за то, что они черствые или невнимательные. Дать возможность работать в нормальных

условиях, и они изменяться, мне кажется. Ведь за свою жизнь я видел столько врачей, что если собрать их вместе, они займут всю красную площадь. И большинство из них ведут себя корректно с больными, или хотя бы нейтрально. Сейчас в стране медицина в таком упадке, хотя по больницам Москвы я бы не сказал такого, и был сильно удивлен, увидев и прочувствовав на себе все в Городской больнице, что врачей просто не хватает. Они устают и делают ошибки. Они перегружены работой, ну что такое один — два врача на отделение? У них нет времени вникать подробно в историю болезни больного, и делают они все, чаще всего, по шаблону. И для таких как я, тяжелобольных требующих более внимательного отношения к состоянию здоровья каждый день, больница это мучение. Если что?то пойдет не так, то может привести к смерти. Нет в специализированных отделениях все намного лучше. В нашей Республиканкой больнице все нормально, но в городской… наверно, поэтому я стараюсь лишний раз не обращаться к врачам, а справляться своим силами. Но как же это грустно, осознавать в какой жопе находиться финансирование лечебных заведений, не являющихся ведущими.

Ира: в Америке да, у них же более серьезное отношение к медицине. Финансирование лучше раз в пять, наверно, чем у нас. А у меня вот рак. Не буду говорить чего. Просто рак. Врачи обещали еще где?то полгода. Химию я делать не стала, она даст лишь лишние месяцы. Да и больно говорят. Лучше уж в капсулу и в игру. Тут я наслаждаюсь свободой.

Я напрягся. Рак. Полгода. Мне захотелось что?нибудь сломать в бешенстве и отчаянии.

Ира: да не напрягайся ты так. У нас еще полгода впереди, а это около трех лет тут. Представь себе, здесь я могу прожить три года! — И она печально вздохнула. — Я почему заговорила об этом сейчас. Не хочу, чтобы ты не знал. У тебя времени больше чем у меня. Поэтому реши, стоит ли нам дальше… ну так общаться.

Слон: ну ты и глупая. — Я обнял ее сильнее. — Хотя бы полгода, но они у нас есть. Так? Вот и будем жить. Главное не думать об этом и все будет хорошо. По крайней мере, это время мы будем счастливы, не это ли главное?

Она заплакала. В этот день мы еще долго бродили по лесу, просто, общаясь. Зверей мы обходили, благодаря моему умению, и никто нам не мешал.

Глава 12. Судьба

Насчет разговора с Инеем о моем опережении остальных по уровню я подумал. В итоге решил, что он прав. Мне нравиться ходить с ними, возможно даже, я нашел тех людей, с которыми

буду играть до последнего. Спокойные почти все. Иней, наш пати лидер, очень адекватный человек. Да и привыкли мы друг к другу, так что могли бы с закрытыми глазами пройти эти Пещеры Смерти. Ну и Алмазка. Без нее я уже не представлял своей жизни.

Через десять дней в очередной раз, выходя из данджа с компанией Инея, увидел свечение всех своих сопартийцев. Мы все апнули тридцатый уровень, одновременно, после этого данджа.

СинийИней: поздравляю всех. Ну что день отдыхаем, разбираемся со всем и вперед в следующий дандж? Все готовы? Все пойдут?

Мы все кивнули. Эти дни для меня были самыми счастливыми. После каждого прохождения Пещер, мы с Алмазкой отправлялись в лес собирать гербарий, когда же собрали достаточно, то она изучила алхимию, и мы вместе стали варить зелья в мастерской Резиденции, переговариваясь, обсуждая все происходящее в игре и в реале. Как?то незаметно, ее желания и мечты стали для меня значить больше, чем собственные. Передвигались по городу и лесу мы вдвоем, ну как вдвоем, она садилась на меня в форме барса, и стучала пяточками по моим бокам, прикрикивая:

— Налево! — После того как я сверну налево, произнесет — и куда ты меня везешь? Я говорила — направо.

Перед очередным данджем я сказал ей, пока мы шли вдвоем:

— Я хочу сделать тебе предложение. — И замолчал, пытаясь сформировать мысль, чтобы не обидеть ее. И тут я осознал, ЧТО я сказал, и быстро продолжил, чтобы она не поняла меня неправильно — Давай купим тебе, ездового пета! — Получилось ужасно.

Денег у меня было достаточно. Клан вернул все, что взял у меня на постройку резиденции, и теперь проценты капают в моей личной ячейке. Она помолчала. Наконец, спросила:

— Тебе не нравиться, что ты меня возишь? — И грустно посмотрела на меня. Печальные глаза, поджатые губки, сморщенный носик.

Слова застряли в моем горле. Мне захотелось обнять ее, защитить, хотя я прекрасно понимал, что она играет. Но такое выражение лица, не может оставить равнодушным, наверное, никого. И я промолчал, не зная как отреагировать. Не дождавшись ответа, она произнесла:

— Ну вот и отлично. — Она повеселела и улыбнулась так искренне и задорно, что я без вопросов перевоплотился в барса и мы поехали к пещерам. Но, со мной она в этот день больше не говорила.

В общем, после нашего юбилейного данджа, Сердца Зомби я

собрал еще в прошлые заходы, мы отправились в город, изучить новые умения и отдохнуть.

В городе мы с Алмазкой разделились, решив, встретится в Резиденции через часик.

Сначала я зашел к гномам, и сдал Чарону задание. Он обрадовал меня, что теперь мне предстоит отправиться в Лес Зверей — данж для 30–40 уровней и собрать там каких?то Комков шерсти, в количестве триста штук. Но подарок моему Радару за Сердца Зомби сделал.

Коготки вампира.

Урон 10–15ед. доступен только питомцам.

Изучил новые умения у мастера оборотней и отправился к Резиденции.

Я ждал свою подругу, стоя под одним из деревьев, растущих перед нашим Клан Домом. Алмазка пришла довольная, а подойдя ко мне, произнесла:

— Я новую песню выучила, а еще мне доступны движения во время игры. Правда, пока только одно, но зато какое!! — И она стала наигрывать мелодию, двигаясь при этом так: шаг вперед, плавное приседание с откидыванием головы назад, во время которого ее волосы разметались по плечам и отдельные прядки закрыли лицо, сделав его загадочным, а прикушенная губа…

Я выставил руки вперед, и закрыл глаза:

— Стоп, ты издеваешься? Такими движениями и с таким лицом, только парней соблазнять! — Я не знал, что еще сказать, когда она двигалась, мне захотелось закрыть ее ото всех, чтобы никто не видел ее откровенного танца.

Она надулась и буркнула:

— Но это правда умение, если танцевать одновременно с песней, то скорость атаки и каста возрастет на 20 %, без движений всего 15 %! Тебе что, не понравилось? — И так лукаво на меня посмотрела, что мне захотелось дать ей подзатыльник. Вот ведь бестия, знает, как подобные танцы действуют на парней и издевается. Она же, видимо что?то уловив в моем взгляде, отпрыгнула от меня и побежала к дверям Резиденции, показав мне язык, и уже заходя внутрь, прокричала:

— Завтра, я еду к родителям на день, а потом… я станцую, только для тебя! — И закрыв дверь, оставила меня стоять с открытым ртом, посреди парка перед резиденцией.

Через день. Через день я снова ее увижу, буду рядом с ней. Даже от предвкушения встречи с ней у меня защемило сердце. Быстрее бы.

Ладно. Надо разобраться с собой для начала. Раскидал очки параметров и оглядел себя. Кольцо стало таким:

Кольцо Чемпиона — масштабируемый. Выносливость + 30 Ловкость +10

Необходимый начальный уровень 20.

Каждые 5 уровней дает прибавку +5 к основному параметру. Каждые 10 уровней дает прибавку +10 к параметру, выбранному владельцем.

А еще, я собрал сет Склелета — молнии кожаный для барса и латный Скелет — барьер для медведя, также новые когти.

Когти скелета.

Качество — уникальный.

Урон 35–40. Шанс нанести кровотечение 10 %. урон по нежити +10 процентов.

В форме медведя, я стал выглядеть так:

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 30–ой уровень

Физ защита — 1392 Маг защита — 127

Здоровье(хп) — 2430 Мана(мп) — 792

Физ атака — 57.6–62.6 Маг атака — 13.2

Характеристики:

Выносливость — 188 Сила — 113

Ловкость — 63

Интеллект — 41 Энергия — 38

Переносимый вес — 46.4

Пассивные умения:

Живучий — восприимчивость к исцелению +1%

Лесной эльф +25 % к маскировке в лесу

Сила леса 11 — сила заклинаний природы +11%

Душа леса 11 — концентрация +11%

Акробат 11 — урон при падении -11%

Душа волка 10 — возможность предугадать действия противника — волка +10%

Профессии:

Травник 12 (энергия +12)

Алхимик 13 (интеллект +13)

Достижение:

Ученик 4 — получаемый опыт +4%

СМ (смерть волкам) 4 — урон по волкам увеличен на 4%

Герой Зала Рыцарей 2 — урон в дандже и шанс дропа увеличены на 2%

Герой Пещеры Смерти 5 — урон в дандже и шанс дропа увеличены на 5%

Кровотечение превратилось в кровоток, как только апнуло десятый уровень, да и другие умения подняли свои уровни. Нда, наверно надо силу увеличивать, а то дамаг страдает. Ловкости в принципе нормально — кольцо меня просто спасает, столько

параметров, что можно выбирать, что взять на каждом уровне. На двадцать пятом уровне умений для формы медведя не было, и я изучил два на барса и два для формы совы. А на тридцатом уровне мутация дала форме медведя еще пять процентов к защите, и я изучил два новых умения:

Тряска — Доступно в форме медведя.

Вокруг вас сотрясается земля. Все враги в радиусе 5 метров от вас получают урон 50–100 и оглушаются на 3 секунды. Откат 30 сек.

Шатун — доступно в форме медведя.

Вы встаете на задние лапы, ваш урон увеличивается на 300 %, ваша физическая защита уменьшается на 50 %. Откат 3 минуты.

Выход.

В реале делать оказалось решительно нечего, поэтому я позвонил домой и целый час слушал последние семейные новости и рассказывал о своих приключениях. О Алмазке я промолчал.

Вход.

Четыре, а то и пять виртуальных дней я предоставлен самому себе. Для начала я решил найти что?то вроде ресторана, чтобы оценить блюда и если мне понравиться, сводить туда Иру. Но планам не суждено было сбыться.

Приват чат:

Атом: ты где? У нас уже завал ингредиентов для тебя, мелкие заказы на алхимию мы уже сделали другим, а тебе надо скрафтить зелья на десятый уровень алхимии, не забыл?

Точно, крафт для гильдии. Стоп, я же еще гномам обещал опохмела наделать! Большой облом. Большая Жопа. Большой и жирный Писец. Только так я могу выражаться в данный момент. Я готов был взорваться, убить любого кто захочет меня хоть как то задеть. И теперь стою в лаборатории алхимии и клепаю зелья, в том числе опохмел для коротышек. Отдохнул я как же.

Апнув же алхимию до десятого уровня еще несколько дней назад, я купил новые рецепты на защиту и урон от стихий.

Стихийное зелье защиты:

Урон магией по вам снижен нас 10 % в течение 10 минут.

Стихийное зелье атаки:

Урон магией наносимый вами магией увеличен на 10 % в течение 10 минут.

Ингредиенты для них были очень редкие и стоили огого. Я смог найти за все время только на пять зелий каждого вида. Но клановые сборщики травы, смогли меня удивить. Более чем на сотню банок откопали ресурсов. Когда только успевают.

В клане в данный момент уже появились крафтеры, то есть люди занимающиеся профессиями. Несколько человек даже

сказали, что не будут качаться. Им нравиться быть в городе создавать вещи, ходить в таверны, в общем, просто жить тут. Появились абсолютно все профессии, в том числе и алхимики. Проблема в том, что у меня алхимия прокачена намного больше остальных, и все зелья последнего грейда приходиться крафтить мне. Мелочь же раздается другим. Клан всячески поощряет развитие ремесла. Выгода для всех. Клан получает готовый продукт дешевле процентов на тридцать чем аукционная цена, а крафтеры увеличивают свое мастерство и ДКП состояние. Сокланы сдают ресурсы в клан за деньги, а уже из этих ресурсов производятся предметы.

Вот и я, как бы не скрипел зубами, как бы не злился, получал от занятия ремеслом свои плюсы. Помимо небольшого заработка за заказы клана, увеличивал мастерство алхимии. Оно в свою очередь увеличивало мой интеллект, а интеллект дает манну. Чем больше манны у меня будет, тем чаще смогу использовать исцеление, а значит, моя выживаемость и кпд в группе увеличиваются. Все просто. Пользоваться любой возможность усилить своего персонажа, даже на единицу, казалось бы, ненужного мне параметра.

Уже завтра, я вновь увижу Иру, и мы с остальными пойдем покорять новый данж Лес Зверей. Скорей бы уж. Сдав все зелья гномам и в легион банк, отправился в резиденцию клана, что бы отдохнуть. До похода в инст оставались еще игровые сутки. Так что, как только зайду в личную комнату, выйду из игры. Уже сидя на кровати, собираясь нажать на кнопку выход, увидел личное сообщение:

СинийИней: Слон, слушай мы не пойдем в данж, да и группу я распускаю. Мы не сможем больше вместе ходить.

Слон: а что случилось? Все же нормально было?

СниийИней: понимаешь, полчаса назад Алмазка, Ира… ее не стало. Позвонила ее мама в центр. В общем, если что, я тебе напишу. Извини.

Прошло минут пять, прежде чем его слова, пробившись в мозг, были восприняты моим сознанием.

Как не стало? У нее же было в запасе еще полгода!!! Это нечестно. Я встал и стал метаться по комнате. Схватился за голову и заплакал. Ира как же так, ведь у нас было столько планов идей. Как ты могла. Как ты могла сдаться. Сел на кровать и услышал странный сигнал. Но мне было уже все равно, что он означает. Тоска и понимание что уже ничего не исправишь, теперь все будет так, без нее. Ее смеющие глаза, ее голос, волосы, раскиданные у меня на ногах. Ее танец, который она мне обещала. Как? Почему? Нет ради кого теперь все это? Зачем такая

жизнь, где все так несправедливо. Почему у нас было так мало времени? Почему мы не встретились раньше? Вопросы, вопросы. Тем временем сигнал стал звучать настойчивей, и меня вдруг пронзила дикая боль, голова будто взорвалась, а потом… темнота. И последняя мысль:

— ИРА!

И в одно это последнее слово я вложил все свои чувства: отчаяние, боль, тоску, любовь.

Глава 13. Комната 304

В комнате персонала было тихо. Дежурная медсестра Света сидела за компьютером и смотрела сериал. Вторая, тихо читала книжку лежа на диванчике. ДЗИНЬДЗИНЬ. Они вскочили одновременно.

— Блин сигнал. — Застонала Светлана, свернув окно с сериалом и посмотрев информацию о сигнале. — Звони в реанимацию, комната 304.

Ну почему именно сегодня? Завтра я хотела встретиться с Павлом, парнем с которым познакомилось неделю назад. А сейчас. Тьфу. Если пациент умрет, придется заполнять бланки, а это минимум полдня работы! Хорошо хоть ответственности тут почти никакой. А то на прошлой работе судом угрожали, за то, что не успела вовремя оказать первую помощь одному больному, и из?за этого он скончался, не дождавшись реанимации. Подумаешь, болтала по телефону в сестринской и не сразу отозвалась. Хотя конечно должна была быть на посту. Кто ж знал, что что?то произойдет.

Уже в коридоре, она вспомнила, что в 304 вроде жил Чемпион турнира. Добежав до двери, открыла ее специальным ключом, и дошла до капсулы не решаясь открыть. По инструкции медперсоналу запрещено вмешиваться в действия капсулы до прихода реанимации, вот она и стояла, не зная, что делать. За все время работы тут — это ее первое ЧП. Помня о инциденте на прошлой работе, и зная о запрете на действия в этой, она решила следовать инструкции и стала ждать бригаду.

Через две минуты в комнате уже суетились люди, проверили показатели капсулы, отключили ее, вытащили тело, но их помощь уже не требовалась. Парень был мертв. Обычно любые отклонения от нормы капсула гасила сама, и даже в некоторых критических ситуациях вытаскивала больного с того света. Но когда раздается сигнал… значит, капсула не справляется и скорее всего, поделать уже ничего нельзя. Бригаде лишь два раза удалось спасти пациента по вызову капсулы. Два раза из более чем ста случаев. И с каждой неделей статистика становилась все более мрачной.

Светлана вышла в коридор. И остолбенела. Весь коридор был заполнен людьми. И все они, ей показалось, смотрели в ее сторону. Но она ошиблась. Их взгляды были направлены в сторону комнаты. Когда оттуда вышла реанимационная бригада, мужчина закрывающий дверь комнаты бросил Светлане:

— Звони родным, пусть забирают. Мы не смогли помочь. — И он оглянулся, заметив вокруг людей. Грустно усмехнулся и пошел на выход.

Светлане же было не по себе. Столько людей вокруг и все они молчат. Это страшно, и она поспешно закрыла комнату 304. Прошла в комнату персонала, спасаясь от взглядов полных печали, смертной тоски и понимания — даже Чемпионы умирают. Чего бы ты не достиг в игре, кем бы ты там не стал, конец один — смерть.

Любовь, тот мост между двумя,
Что соединяет их сердца.
И сколько метров в нем пройти,
От нас зависит, лишь иди.
Не стой на месте — это смерть.
Реши, идти или Лететь!
На крыльях счастья лишь вперед,
Сквозь тьму несчастий и невзгод.
Возьми ты за руку ее,
Отдай ей все свое тепло.
Она поймет, что для тебя,
Важней всего она одна.
И были вместе долго вы.
Увы. Года эти прошли.
В последний миг ты вспомнишь все,
И грусть накатит. Все прошло.
И подходя к концу пути,
Не стойте, вам нужно идти.
Всему на свете есть начало,
И есть конец. Как не печально.

Часть вторая Закат. Глава 1. Закат

Я открыл глаза. Лежу на кровати. Как болит голова, и вся будто в тумане. Я застонал. Вроде это моя комната. Где? На ум приходит — Резиденция клана. Это мой дом? Ответа нет. Сажусь. Желудок забурчал с такой силой, что мог бы разбудить мертвого, если бы таковые имелись рядом. Выйти? Есть дверь, а за ней… что? Помотал головой, боль усилилась, но муть отступила. И тут я вспомнил все.

Открыл Френд лист. Всю группу Инея занес в друзья, еще после первого прохождения Пещер Смерти.

Алмазка. Уровень 30. Бард — не в сети.

Гласила надпись, больше никого в списке не оказалось. Удалили они меня что ли? Проблема в том, что игрок появляется в списке друзей другого игрока, только если оба хотят этого. Если один отказывается, то второй не сможет добавить первого в список. Открыл клан лист. Список серый. Никого нет в сети? Но как это возможно? Тут я обратил внимание на название клана — Закат! Это же, это клан, куда перекидывают погибших в реале! Быстро пролистал список и нашел ее. Алмазка. Она тоже оказалась в этом списке. Такой близкий ник среди безликих имен. Почувствовал себя, будто очнулся на кладбище, ночью, окруженный могильными плитами и холодом. И только сейчас понял, раз она тут, в этом списке, значит, ее нет? Значит все кончено? Закрыл глаза. В темноте всплыли еще свежие воспоминания:

…Лес, мы сидим рядом и болтаем. Она смеется! Ее голос, взгляд…

…Вот она едет на мне верхом. Я в форме барса счастливый несу ее к данджу, где нас ждут друзья. Она что?то говорит, я отвечаю, и счастливые улыбки озаряют наши лица…

…Парк перед Резиденцией, ее последний танец и обещание станцевать для меня, которое так и останется невыполненным…

Не знаю, сколько прошло времени с момента моего пробуждения, но я встал, снова открыл клан лист проверить, вдруг она зашла? Вдруг это сон? И она снова ворвется в мою жизнь, перевернув все с ног на голову. И мы снова будем вместе! Но нет, ее ник, так же сереет среди остальных. И тут заметил:

Слон. Уровень 30. Оборотень. — Не в сети

Но при этом мой ник белый, будто бы я в игре. Но тогда почему такая надпись? И что я делаю в клане Закат? Похоже, какая?то ошибка, надо выйти в реал и найти родных Ирины. Услышать правду, от них, потому что я не хочу верить, не могу! А то, что она не в игре, ну мало ли, отдыхает, может. А в клане Закат… люди ошибаются, спутали с кем?то. Меня же спутали, я жив и в этом клане. Непорядок!

В левом верхнем углу, на самой границе восприятия сиротливо мигала кнопка системного меню. Мысленно нажал на нее, как делал это уже не раз. Ничего. Снова нажал. НИЧЕГО. Так, что за бред. Вызвал меню комнаты, чтобы проверить работает ли что?нибудь. Оно появилось, и были доступны все функции. Вызвал меню персонажа, все в норме. Снова вызвал системное меню. НИЧЕГО. Паника стала нарастать. Может не только у меня такие проблемы? Написал в клан чат.

Слон: у кого не работает системное меню? Есть такие? А то

выйти не могу из игры, все остальное вроде в норме.

Молчание, будто все вымерли. Открыл меню клана, и только тут понял, что писал в клан Закат. Мне стало жутко. Будто у могил спросил, надеясь на ответ. БРР.

Клан Закат был объединен с моим кланом Рассвет, специально для Серых — погибших игроков. Открыл вкладку клана Рассвет и не мог поверить глазам. Легион уже седьмого уровня, людей в игре сейчас больше семи тысяч! Уровни достигли уже сороковых — пятидесятых! Это что же такое? Еще вчера максимальный уровень в клане был тридцать восемь! Собравшись, я вклинился в беседу, между несколькими игроками в чате:

Клан чат:

Слон: народ. У меня не работает кнопка системного меню, кто знает в чем дело? При том все остальное вроде в порядке.

И тишина. Я что опять написал не туда? Проверил. Нет, все верно в клан Рассвет. Оживленный до моей фразы чат, просто вымер.

Слон: живые есть, не?

Лесник: найду кто так шутит — убью лично! — Каждое слово прозвучало так весомо, будто весило по тонне, что я сначала не понял смысла фразы, удивившись впечатлению, которое на меня произвели эти слова. И только поняв, что он мне не верит, продолжил.

Слон: Лесник, какие шутки??? Я блять в легионе Закат, с какого хрена? И Алмазка, еще же не известно точно, зачем сразу так?то???

Чат молчал минут пять. Я физически ощутил, что все игроки легиона, сейчас просто бросили свои дела и охреневают от происходящего. И ветер и вода, свое движенье сквозь века приостановят для того, чтоб вновь увидел я ее! Откуда взялась эта фраза я не понял. Но задуматься об этом мне не дал Лесник.

Лесник: Так, Слон, я не знаю, что происходит, но если можешь, приди, пожалуйста, в Зал достижений Резиденции. Сможешь?

Слон: да, только пожрать мне там приготовьте, умираю, есть хочу.

Выйдя из личной комнаты, оказался в общем холле на первом этаже, до Зала достижений пройти всего метров пятнадцать по лестнице и я там. Но, холл был полон людей. Все они смотрели на меня так, словно увидели приведение. Когда проходил мимо кого?то, они протягивали руки, щипали меня и у всех в глазах был такой ужас и надежда, что до двери в Зал я просто добежал. Что тут блин происходит??? Я начал злиться.

Лесник, Столп, СинийИней, Атом в Зале были только они, и когда я зашел внутрь, то услышал много мата от них, общий смысл которого сводился: это невозможно, он жив в игре! Но меня отвлек стол, заставленный мясными блюдами, тарелочками с нарезанными фруктами, хлебом. И ДЕСЯТЬ минут ничто не нарушало тишины, кроме методично работающих челюстей. Молчание нарушил Столп:

— Слушай Слон, так какие у тебя проблемы? — Остальные смотрели на меня без особой радости. Я бы сказал, что каждый из них должен мне по миллиону и теперь не хочет отдавать.

— Системное меню не открывается, выйти не могу из игры. — Наевшись, я подобрел, стало как?то полегче. Нашел взглядом стул, и, подойдя к нему сел.

— А что ты говорил насчет Алмазки? — Спросил Иней.

— Что, что? Зачем вы ее, да и меня, в Закат кинули? Еще не известно точно, что с ней, может все обойдется? Всего?то сутки прошли… — Спросил я его с такой надеждой в глазах, что он не выдержал и отвернулся, будто знает нечто такое, что не оставляет моему предположению ни одного шанса.

И тут заговорил Лесник:

— Понимаешь Слон, несколько дней назад тебя похоронили. Алмазку тоже. Она умерла, пока гостила у родителей. Ты же умер прямо в капсуле. НЕДЕЛЮ назад. Понимаешь? Твоего тела больше нет, оно в земле. В твоей комнате 304 сейчас живет другой человек, ты меня слышишь? Понимаешь?

С каждой его фразой мне хотелось все больше и больше вмазать ему по роже. Кулаки сжались, но когда он сказал, что в моей комнате теперь живет другой, я вдруг начал верить. Он же продолжал:

— Тогда же, вас поместили в клан Закат. Вы погибли. Вас больше нет. Посмотри на Инея. Он уже сорок первый уровень! Если бы как ты говоришь, все произошло вчера, то, как ты объяснишь все перемены? За сутки столько всего случилось?

И до меня дошло. Они говорят правду, но тогда как? Видимо мой вопрос явственно читался на моем лице, так как лесник продолжил:

— Как ты остался жив? Мы сами не понимаем, даже больше — как такое возможно? Ты первый кто, ну ты понимаешь. Расскажи нам, что произошло необычного? Ну не знаю, что сейчас с тобой происходит? — И он с такой надеждой посмотрел на меня, что я не смог отказать.

— Когда я узнал о… — я замялся, не мог я сказать это, ну не мог. — В общем, пришел в личную комнату тут, в Резиденции. Мне было плохо. Потом услышал какой?то сигнал, настойчивый

противный, но он пропал, а потом этот же сигнал стал протяжным… и все. А сейчас, не знаю, хотел есть, болела голова и такой туман был, что не сразу, по — моему, понял кто я. Сейчас вроде все нормально, мне так кажется.

Мы проговорили еще часа два. И только потом они меня отпустили.

— Иди, отдыхай, — сказали они. А я, просто не знал, что мне сейчас делать. Мой мир, в котором я жил, в котором знал все — рухнул. И что будет дальше, без понятия.

Я решил пойти погулять по городу. Но едва вышел из Зала Достижений, как увидел все те же ошарашенные лица множества людей. Смог пройти к выходу и стоя на улице спокойно вздохнул.

Я гулял и, видя знакомые места, боролся с душившими меня воспоминаниями. Не заметил, как оказался вне города, везде был лес. Как очутился возле такого знакомого дерева, не знаю. Да уже и не хочу знать. Просто сел под ним, вспоминая, как на этом самом месте, Ира легла и положила свою голову мне на ноги и мы болтали о грибах. Я принял то же положение что и тогда, и увидел ее, улыбающуюся мне свой озорной улыбкой. Конечно, это было лишь мое воображение. Не выдержал и заплакал. Горе затмило мой разум, все мои мысли оказались в клетке воспоминаний.

Ночь. Проснулся. Неужели уснул? Тут в игре? Но больше меня поразило то, что я стал спокойнее, будто со слезами ушло все горе, оставив лишь грусть. Понял, что скучаю по Алмазке, и с тихой грустью вспоминаю ее. Но это жизнь, рано или поздно мне пришлось бы встретиться с этой болью. Мы оба знали это, но не догадывались, что все произойдет так скоро. Мы знали. Но все равно жили так, будто впереди вечность, отдавая самих себя во власть чувства, захватившего нас. И только одна эгоистичная мысль, всегда была со мной, только бы быть первым. Опередить ее хоть на миг, но быть первым! А все случилось наоборот. Почему все сказки заканчиваются словами — и умерли они в один день. Да потому что это идеальный вариант для обоих. Никакой боли и страданий, а лишь вечный сон и понимание что как бы ты не хотел(а), чтобы он(а) остался(ась) жив(а), но для него(ее) это станет мукой, так как последние отпущенные месяцы, не дадут пережить утраты. Время лечит, так говорят? Но если времени нет?

Думая обо всем этом, добрел до города. Теперь время у меня есть, я жив лишь внутри игры, а надолго или нет — никому неизвестно. Ворота оказались закрыты. Ночь же. Сел у ворот и стал ждать рассвета. И сидя в темноте, видя, как постепенно свет отвоевывает у ночи позиции, начал успокаиваться. Медленно,

медленно, но неотвратимо наступало утро. Вот стражники открыли ворота, удивленно оглядели меня, но ничего не сказали. За вход в город, наш клан не платит, так как имеет свою Резиденцию внутри, а значит мы жители города. Идя по мощеным камнем улицам, наблюдал, как город просыпается. Лавочники открывают двери своих магазинов для покупателей. Ночная стража торопится в казармы после смены, отоспаться. Ремесленники спешат к зданиям своих гильдий, чтобы получить заказы. Казалось, что и птицы собираются вместе, чтобы обсудить наверно, куда кто полетит, чтобы избежать конкуренции. Даже здесь в виртуальном мире жизнь идет своим чередом, несмотря ни на что. И так будет до тех пор, пока стоит город. Что уж говорить о клане. Седьмой уровень, да уж подросли, да и народу полно. Что значит для тысяч людей смерть одного? Что почувствую я, когда мне скажут что кто?то неизвестный мне погиб? На оба вопроса только один ответ — ничего. Жизнь не остановиться, и даже время не замедлит своего движения. Все будет идти своим чередом. Ведь ничего серьезного для меня не произошло.

Зашел в какой?то трактир и заказал себе завтрак. Есть хочется как в реале. Поедая какую?то кашу, заметил, что ко мне подсели два человека.

— Ты Слон. — Утвердительно произнес один. — Мы из руководства ИВМ, ты знаешь что это?

Разумеется, я знал. Руководство Игровых Вселенных Мира, создатели трех миров, как говорят трех китов, нового направления игр. Но причин верить им у меня не было. Что они наверно и заметили, по моему скептическому виду.

Тот, кто назвал меня Слоном, выложил передо мной какую?то книжку и произнес:

— Читай.

Я доел кашу, выпил средненькое пиво, и подтянул к себе книжку. Это оказалась моя биография — от младенца до попадания в Центр. С интересом изучая ее, понял, что многое забыл и сам. Пришлось поверить. Только спецслужбы могут владеть такой информацией, а остальным я ни к чему. А для чего им понадобилась моя персона, можно было догадаться.

— Мы можем где?нибудь поговорить? — Спросил тот же человек, который вытащил книгу.

Я встал и жестом предложил им пойти со мной. В молчании мы дошли до клановой Резиденции. Охрана внутрь пускать отказалась. НПС что еще с них возьмешь. Написал Леснику, и через минуту мы стояли под деревьями в парке Резиденции.

— Как ты понимаешь, мы нашли тебя не просто так. Сразу

хочу сказать, ты не первый кто умер в реале, оставшись живым в игре. — Он поморщился, видимо слова живой и игра не ассоциировались у него с полноценностью такой личности. — С твоим клан лидером мы еще поговорим, но ты должен понять: первое — не афишировать свое положение. Второе — делать по возможности так, чтобы ни у кого и не возникло бы мыслей о твоей неправильности. Как ты понимаешь это в твоих интересах. Подобных тебе уже более десятка, из тысяч погибших, понимаешь? Конечно статистика удручающая, но она есть, и мы не можем оставить этот факт без внимания. Пока нам удается сохранить все в тайне, и чем дольше мы сможем это делать, тем лучше будет для всех. Кстати, нам известно, что ты инвалид и платил центру за содержание в нем. Так вот… твоя ячейка на мели, все ресурсы были изъяты в оплату того времени, что ты провел в центре. Но есть приятная новость. Больше платить не придется. Все. Тебя официально больше нет.

Я кивнул. Их можно понять. Никто не знает, какие последствия будут от этого феномена. И предугадать их невозможно. Но вот если люди узнают, о малейшем шансе выжить в игре… начнется нечто ужасное. Даже представить себе не могу, как бы поступил, если знал о таком шансе. Наверно попытался. А деньги… тоже все понятно. Был долг, его забрали. Логично.

Подошел Лесник, и они разговаривали уже с ним. Еще бы глава гильдии, в которой собрано большинство инвалидов и пенсионеров, в общем, группа риска. Я не стал дожидаться окончания их разговора и написал в клан чат. Если понадоблюсь этим людям, меня найдут. В этом сомнений не было.

Клан чат:

Слон: танк 30 уровень ищет группу в Дикий лес.

Группа нашлась довольно быстро. Мы собрались и зашли внутрь. Дикий Лес оказался не сложным данджем. Мы очутились на поляне окруженной лесом, из которого начали выходить животные и, завидев нас, бросались в атаку. Вначале это были лисы. Глаза их блестели безумным блеском, и единственной моей задачей было агрить всех подбегающих мобов и держать их на себе, чтобы наши дд могли спокойно их убить. После первой волны лис понял, что если ничего не придумаю, то данж будет испорчен мной. Дело в том, что я стал чувствовать боль полностью! Раньше она не была такой сильной, сейчас же полное ощущение наносимых по мне ударов и укусов. Мне стоило большого труда не взвыть после очередного критического попадания по мне. И наоборот когда меня отхиливали это было блаженство, уходящая боль и спокойствие. Чувство, как с каждой восстановившейся единичкой здоровья боль отходит. Это

блаженство от медленной победы над ней было настолько неожиданным, что помогало мне пересилить страх перед уроном от монстров.

После десятка волн с лисами, в каждой из которых было по десять — пятнадцать особей, появился Лис — босс. Никаких сюрпризов, лишь сильные удары да несколько призванных из леса стражей — лис. Вот и все что он умел. Разобрались с ним быстро. Потом были волки, медведи, и тигры. Последней волной стали вылетать гарпии. С ними появились проблемы. Я не мог сразу их агрить. Лишь, когда они опускались к нам для удара своими мощными лапами, получалось перехватывать агр на себя, но по одному, двум ударам они успевали нанести нашим, почти незащищенным дамагерам и хилу. Справились и с ними. Босс — гарпия, была впечатляющей. Большая копия своих предшественниц, она во всей красе предстала перед нами.

С первого взгляда она была прекрасна. Красивое молодое женское тело, покрытое жесткими перьями до груди, из спины торчали великолепные крылья, покрытые разноцветным оперением. Перья можно было принять за диковинное вечернее платье, необычное, но выгодно подающее прелести хозяйки. Всю картину портили ноги. Покрытые темным оперением, и имеющие вместо ступней огромные массивные орлиные лапы с когтями длинной сантиметров десять. Взглянул на лицо. Ужасно. Вместо носа острый клюв, кошачьи глаза с вертикальным зрачком, без ресниц, вместо рта пасть с мелкими острыми зубками. Волосы ей заменяли перья. Взглянешь на нее, и ведь все при ней! Перья можно было принять за одежду, лапы за обувь, но лицо. Но даже у самой прекрасной с виду девушки есть свои недостатки, в данном случае это лицо. Я невесело усмехнулся, и, подождав пока она ударит кого?нибудь из группы, переагрил ее на себя, и мы одолели эту **и не накрашенную — страшную, и накрашенную**. Не очень приятный босс. Уклоняться от мощных лап, и видеть ее упругую молодую грудь. Приятного мало.

Дроп стоял на лидере группы, то есть все выпавшее с монстров подбирал он и в конце данджа будет дележка. Выйдя из инста, я получил достижение Дикого Леса, увидел в инвентаре три подобранных Комка шерсти. Попросив лидера, чтобы он в мою долю включил Души Волков, я кроме них получил еще дропа на пяток голды. Довольные друг другом мы разошлись по делам. До вечера прошелся по лесу, окружающему дандж, и увидел перед собой луга или равнину, не знаю. Монстры были не агрессивные тридцатого уровня и выше. Стал спокойно собирать растения на алхимию. Под ночь вернулся в город, до закрытия ворот и направился в Резиденцию. Теперь я стал жить по времени этого

мира, и подстраиваться под него. В резиденции в Мастерской, начал варить зелья, где меня и нашел Лесник:

— Так Слон, теперь твоя легенда станет такой. Ты не умер. Да тебя увезли, но оказался ты в коме. Тебя пробовали вывести из нее, но ничего не получилось, и твое тело подключили к капсуле. Так ты снова оказался в игре. Понял?

Я пораженно кивнул. И тут же у меня возник вопрос, который и задал ему:

— А мои родные, они знают? Нуу, что я жив тут?

Он отрицательно покачал головой. И заверил меня, что пока лучше бы что бы и не узнали. Дальше Лесник мне рассказал о том, что все выжившие в игровом мире, погибли именно в капсулах. И я понял, что Алмазка умерла навсегда, и нет даже надежды на ее возвращение.

— Что думаешь делать Слон? — спросил он меня, собираясь уходить.

— Я не думал об этом, просто живу, качаюсь и… не знаю.

Он смотрел на меня, пытаясь что?то понять для себя. И начал говорить:

— Сейчас тяжелые времена для клана. Мы достигли седьмого уровня и затормозили. На взятие восьмого уровня легиону и резиденции потребуется не один месяц. И проблема не только в деньгах. С пятого уровня в легионе должны были присутствовать крафтеры определенных уровней. До этого момента нам хватало их, сейчас же… Острая нехватка некоторых направлений, которая решиться, я надеюсь, к тому времени как появятся деньги, заставляет задуматься о том, что нужно на девятый и десятый уровни. Сам понимаешь — наш приоритет десятый уровень клана, для захвата деревни и постройки замка. Даже думать сейчас страшно, сколько сил и времени это займет. Да еще и легионы Империя и Крылья Ангела, активно начали развиваться в нашем секторе. У нас пока холодная война, с мелкими стычками, но в будущем, скорее всего, будет серьезное противостояние. Они уже построили свои Резиденции в городе. В Империи, насколько нам известно, много донатеров, а в Крыльях довольно много девушек, и им многие симпатизируют. О нас же мнение такое: мы все отбросы общества, вырвавшиеся вперед только за счет того, что в реале бесполезны. Сам понимаешь, симпатий нам это не добавляет. К чему я завел этот разговор. Ты уже доказал нам на Арене, что не совсем обычный оборотень. Награда же, полученная тобой, со временем так тебя усилит, что даже подумать страшно. В данный момент оборотни — танки очень уступают классическим танкам, тем же гномам иди драконидам. И кроме тебя нет ни одного оборотня — танка. Этот билд признали

ущербным, по сравнению с другими. Ты же пока на плаву. В общем, у меня большие надежды на тебя, и мне бы хотелось, что бы ты решил, насколько важен для тебя клан и его благополучие.

Он развернулся и ушел. Я же стоял и не знал что сказать. Минут через пять я вернулся к изготовлению зелий, а потом отправился спать, решив подумать обо всем потом.

В течение месяца каждый день ходил в Дикий Лес, собирал Комки шерсти для гномов, и смог собрать полный для медведя и барса сет оттуда. Старые сеты сдал в банк легиона, одевшись во все новое. Пройдя данж в очередной раз, понял, что собрал все комки, а уровень был всего лишь тридцать седьмым. Решив, что мне хватит седьмого уровня достижения Дикого Леса, отправился на геноцид волков сорокового уровня. Убивая очередного волка, вспомнил, что гномы просили не задерживаться с выполнением задания и решил что завтра вечером апнув уровень, до него осталось совсем чуть — чуть, пойду в город.

Глава 2. Гномы

Оказавшись внутри банка гномов, почувствовал, что в меня буквально вцепились и тащат за руку куда?то вглубь здания.

— Ну, наконец?то, явился, мы тут его ждем, уже мифрил знает сколько, а он и думать забыл о задании. — Ворча под нос, незнакомый мне гном, довел меня до приметной двери в кабинет Чарона, и буквально втолкнул меня внутрь.

Сидящий за столом Гном удивленно посмотрел на меня и побагровел.

— Тебя где носило столько времени? Я когда дал тебе задание? Я говорил не задерживаться с его выполнением? И ПОЧЕМУ ТЫ НЕ ВЫПОЛНЯЕШЬ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ ПЕРЕД НАМИ? — И только тут я вспомнил, что обещал варить им опохмел каждый игровой месяц, а прошло уже, если верить словам Лесника, около двух. Меня пронзила мысль, что они могли отменить наш договор и вернуть ячейку клана на первый уровень. Я похолодел. О своей ячейке в тот момент не вспомнил. Гном же продолжал яриться и костерить меня на все лады, и когда он замолчал чтобы набрать воздуха, для новой порции ругани я произнес:

— Простите Чарон, вам ведь известно, что мы бессмертны в этом мире, а сами пришли из другого, чтобы помогать здешним людям?

Разработчики, создав миры и заселив их НПС с интеллектом, придумали для них сказку, чтобы объяснить наше появление тут. По ней мы приходим из другого мира, для того чтобы истреблять тут монстров, нечисть, помогать местным жителям в их проблемах. И из?за нашего происхождения, в этом мире мы бессмертны.

Чарон кивнул, ему стало интересно, что я хочу сказать, ведь им почти ничего неизвестно о нашем мире.

— Так вот там, я умер. — Я не боялся последствий от этой фразы, сказанной НПС. Они хоть и кажутся настоящими живыми жителями мира, но мне кажется, что они всего лишь программы, да умные, да развивающиеся, но программы. — Именно поэтому и вышла такая задержка, теперь я живу в этом мире, как и вы.

Гном смотрел на меня, широко открыв глаза и рот. Но взглянув на мое упрямое и мрачное лицо и поняв, что говорить об этом я не хочу, он не стал развивать эту тему и буркнул:

— Ладно, Комки принес? — Я, молча, достал их и положил на стол. Глаза Чарона загорелись. — Отлично за наградой придешь позже, она тебя не разочарует. Хахаха. Даааа, скоро все будут приходить к нам, ладно. — Он посмотрел на меня, — ты еще должен нам опохмел сварить помнишь? — И, не дождавшись моего ответа, продолжил — ресурсы получишь у Чихора, он за дверью и уже в курсе, что ты должен сделать. Все иди, ты поймешь сам, когда вернуться за наградой. — И его лицо осветила широкая, довольная улыбка.

Внимание. Задание **Комки шерсти** завершено.

Награда: нет.

Чихор выдал мне столько ингредиентов, что я понял, тут работы на пару дней точно. Решив не откладывать дела в долгий ящик, отправился в мастерскую Резиденции. Когда прошел уже половину расстояния до Резиденции и проходил мимо очередной таверны, из нее вывалилось несколько человек. Я не обратил на них внимания и шел дальше.

— Смотрите дети это Слон, он физически силен. Мальчик! Мальчик не балуй, не тяни слона за х… — раздался сзади меня чей?то веселый и громкий голос, зашедшийся хохотом.

Обернувшись, увидел пятерых игроков из клана Империя, которые были выше меня по уровню. И тут вспомнил, что на тридцать пятый уровень не изучил ни одного умения, и как я мог забыть?! А другие игроки останавливались и с интересом наблюдали, что же будет дальше.

— Если ты не хочешь чтобы я оторвал твой, то извинись и проваливай, увижу еще раз — убью. — Сказал я, мрачнея с каждой секундой. Людей вокруг становилось все больше.

Смеясь, мне ответил Имперец с ником Алер. Убийца 45 уровня.

— А давай дуэль, если ты так уверен в себе? Проиграю, извинюсь перед тобой и даже дам тебе СТО золотых, понимаешь СТО!!!! — Он захохотал снова. — А если проиграешь ты, то превратишься в котика или в кого ты там умеешь и будешь сутки

бегать за мной и мяукать! Согласен?

В толпе окружившей нас я заметил несколько зеленых ников. Сокланы. Вот черт, не везет, так не везет.

— Хорошо, я готов. — Произнеся эти слова, превратился в медведя.

— АХАХАХА, парень, из какой берлоги ты вылез, оборотни — медведи это такое дерьмо в дуэли, что я даже жалею, что вызвал тебя. Ты же больной, как и все в вашем легионе! — Его друзья засмеялись. — И дети у вас рождаются наверно сразу в капсулах, вы же из них не выходите почти.

И тут меня накрыло, снова вспомнил Алмазку, у нас даже не могло быть детей, если бы все зашло так далеко, просто не было бы времени! Ненавижу его, как можно быть такой сукой? Я прорычал:

— Дерись, или только языком работать умеешь? Тогда тебе к фиолетовым, говорят они ценят таких как ты!

Он от ярости покраснел и сразу кинул мне дуэль. Я принял, и вспомнил, как расправлялся с синами на арене. Алер ожидаемо ушел в инвиз. Я отсчитал три секунды, дав ему время сменить позицию, и вызвал Радара. Заметив этого урода, кинул ему лозу, таран лезвие удар лапы, тряска и был так зол, что не соображал, что сделал дальше. Очнулся только когда сквозь тишину и воспоминания прорвался отчаянный крик, и строгий голос произнес:

— Прекратить дуэль!

Я с неохотой ударил последний раз, и появилась надпись:

Дуэль между противниками Слон и Алер завершена. Победитель Слон.

Перевоплотился в человека. Огляделся. Вокруг стояли эльфы, гномы, дракониды, люди и все без исключения смотрели на меня с ужасом. И чего они так смотрят? И тут мой взгляд упал на Алера. Сломанные ноги и руки, торчащие из груди ребра, и свернутая шея. Но он был жив. Одна единица здоровья мигала, и не восстанавливалась. Я вспомнил, как учитель нашел меня в лесу переломанного, и только после его излечения, у меня появилась возможность восстановиться. Переломы, особенно, такие как у Алера не давали его здоровью восстановиться, а боль была наверно адская. Он не орал и не стонал, он просто лежал, выпучив глаза, и мутным от боли взглядом смотрел в небо. К нему подбежала НПС — целитель и стала сращивать переломы. Он стал приходить в себя. А через минуту, когда смог осознать, где находиться из?за отступившей боли, увидел меня и в животном ужасе отпрянул.

Я спокойно смотрел на эту пародию человека. Считая себя

сильнее, он позволял себе унижать тех, кто был слабей. Унижать, оскорблять и главное наслаждаться этим. Наслаждаться властью над слабыми людьми. А теперь, после произошедшего, он был жалок. Запуганный, дрожавший от страха, он походил на таракана, бегущего в щель, когда включают свет. Мне не было стыдно за сделанное, и тем более я не жалел о том что сделал. Осталось только понять — как я это сделал?

Остановил же нас офицер стражи города и внимательно разглядывал мою тушку. Он, как и вся охрана города, был славянином, в прямом смысле этого слова. Вообще, я не придавал значения внешнему виду стражников города и деревень, но теперь вдруг подумал — он же настоящий княжий дружинник века этак тринадцатого. По крайней мере, его внешний вид, вооружение были похожи на картинки из учебника истории. Раз кластер русский, и правит у нас князь, то в этом нет ничего странного. Интересно, как выглядит стража городов в Американском кластере? В средние века ее и в помине не было, там отжигали индейцы… Тут пришла неожиданная мысль: а негры в страже Американских кластеров есть? А среди простых НПС? Эльфы или гномы, и даже орки, могут быть неграми? Мои размышления прервал вопрос:

— Объясните, что это было? — Произнес он настолько мрачным и глухим голосом, что я понял, ничего хорошего это не предвещает.

— Этот господин, — я показал на все еще трясущегося Алера, — предложил мне дуэль на сто золотых. Я победил, и жду денег.

Офицер недобро посмотрел на меня. Обвел взглядом толпу, но люди опускали глаза и молчали.

— То есть, вы устроили ему маленькое испытание болью, — при этих словах он очень нехорошо усмехнулся, — чтобы получить сто золотых?

Я промолчал. А что говорить? Я уже сказал все что хотел, и теперь, молча, стоял, ожидая решения офицера. Но тут среди людей послышался ропот, и раздались первые выкрики, когда же выкрики переросли в сплошной гул, офицер прокричал, обращаясь к толпе:

— Тихо! Если есть тот, кто сможет внятно объяснить, что тут произошло, то выйди и скажи.

Вперед вышел гном, что самое интересное НПС, и начал говорить:

— Я видел все с самого начала, стал быть. Этот молодой оборотень, — он показал на меня, — спокойно шел, когда ему в спину прокричали оскорбление, стал быть. Он обернулся и попросил воооооон того человека, — при этом гном просто махнул

рукой в сторону Алера, — извиниться, стал быть. На что тот, предложил дуэль на сто золотых победителю, стал быть. Ну, оборотень победил и тут пришли вы господин офицер, стал быть. Вот и все, ничего такого тут не было, стал быть. Только молодой убийца не очень удачно упал, после удара оборотня и переломал себе все кости! Стал быть. А оборотень подошел и хотел добить, как появились вы, стал быть.

Люди вокруг одобрительно загудели, а Имперцы помрачнели, их слова уже ничего не значат, так как поддержка явно на моей стороне. Офицер внимательно посмотрел вокруг, но видя абсолютно честные глаза и лица, понял, что от них ничего не добьется, и обратился к Алеру.

— Так все и было? — Тот украдкой взглянул на меня, вздрогнул и часто, часто закивал. — Тогда отдавай победителю выигрыш, и РАЗОШЛИСЬ ВСЕ. Тут вам не арена, чтобы устраивать и глазеть на бои!

Отдав мне деньги, Имперцы быстро удалились, а люди стали расходиться, оживленно обсуждая увиденное. Ко мне подошел гном, тот самый, оправдавший меня.

— Ты это, не делай так больше, стал быть. Я тебя понимаю, когда такое говорят о твоих друзьях и любимых, теряешь голову, стал быть. Но такие мрази, — он показал в сторону уходящих имперцев — не стоят того чтобы попадать в тюрьму.

Я лишь кивнул и сказал:

— Спасибо. И ты же работаешь в банке? — Он улыбнулся и утвердительно ответил. Я достал деньги, — не мог бы ты положить их на мою ячейку? Меня там знают наверно, а если и не знают, оставь себе. — И протянул ему мешочек с золотыми.

— Все сделаю, не бойся, стал быть. Ты хороший человек, да и известен у нас, у гномов. — Он хитро усмехнулся и ушел. Как то было все равно, положит он деньги на мой счет или заберет себе. В конце концов, он мне помог, а эти деньги… как бы сказать… не значили для меня ничего что ли, я не считал их своими. Мне было плевать, что будет с ними.

Ко мне подошли сокланы, которых я заметил в толпе.

— Ну ты даешь, — восхищенно произнес драконид с ником Орим. — Так профессионально обездвижить, потом сломать руки и ломать ребра по одному. Честно меня чуть не вырвало. А в конце ты просто сломал ему шею! — Он восхищенно поцокал языком. И мрачно добавил — в следующий раз будут думать что говорить, уроды. Ты в резиденцию? — Неожиданно спросил он. Увидев мой кивок, предложил своим спутникам, — пошли, проводим, да ребят? — Те кивнули.

Так, обсуждая происшествие, мы дошли до Резиденции и

попрощались. Я зашел в мастерскую. И стараясь ни о чем не думать, начал делать опохмел. Но мысли не оставляли меня.

Везде и во все времени были такие люди, что не ценили ничего, кроме удовлетворения своих желаний. Этот Алер скорее всего донатер, хотя и не знаю точно, но такое поведение легче всего объяснить этим, другое объяснение слишком нелицеприятно для него. А донатерством можно объяснить его поведение и с моральной точки зрения. Сынок богатенького папеньки, привыкший покупать все, что захочет в реале, в том числе и людей, а если не удается, то ломать их судьбы. И ему плевать на последствия для этих людей, главное осознавать себя всемогущим. Он так воспитан, а перевоспитать таких существ почти нереально. Их надо только давить, чтобы у них не было даже шанса отомстить. И обычно месть этих уродов концентрируется вокруг, не застрагивая тебя. Они портят жизнь твоим родным, друзьям, а ты, понимая, что причастен к этому страдаешь еще больше. И ведь наш легион сцепился с Империей, полной таких тварей. Как мы справимся, не знаю. Хотя конечно не все из донатеров такие. Есть много взрослых, адекватных людей, желающих получать удовольствие от игры без напряга и оттого вкладывающих в нее деньги.

Но больше всего меня удивили слова гнома. Возможно ли, что НПС не совсем программы? Их поведение, оказалось, необычно для программы, по крайней мере, мне так кажется. Чарон, этот гном, да и другие случаи о которых я не задумывался раньше, своим поведением подталкивают к выводу, что они настоящие, живые люди! Или это так задумано? Полное погружение в виртуал с НПС у которых есть личность… либо формируется с течением времени, ведь невозможно каждому НПС прописать отдельно модель поведения… или есть какой?то алгоритм, влияющий на их поведение в целом при общении с нами? Ладно, пока буду считать их программами, а там посмотрим. Придя к такому решению, я успокоился и больше не думал об этом.

Через пару дней, ночевал тут же в личной комнате, благо ходить недалеко, ел тоже в Резиденции, смог закончить заказ гномов. Взяв с собой запас еды на несколько дней, отправился в банк. Надо уточнить, что с моей ячейкой и сдать опохмел.

Внутри банка было непривычно многолюдно. Спокойно прошел к двери, ведущей во внутреннею часть здания, как ко мне подошел гном. Посмотрел на меня, узнал и проводил до кабинета Чарона.

— Здравствуй Слон! Я рад, что ты так быстро выполнил поручение. — Он улыбнулся. Судя по его виду, он был очень

доволен, и вряд ли причиной был опохмел. Я оказался прав, так как он продолжил — у меня к тебе еще одна просьба. Тебе надо отправиться в Синие Болота, и набрать там слизи, тысячи штук думаю, хватит. О награде потом.

Вы получили задание — Слизь Синих Болот.

Наберите для Чарона 1000 слизи с монстров Синих Болот.

Награда: неизвестно.

Синие Болота, насколько мне было известно — данж для 40–50 уровней. И мне до него еще надо качаться. О чем я и предупредил гнома. Он согласно кивнул.

— Все больше ко мне нет никаких дел? — Спросил Чарон, когда я отдал ему опохмел.

— Я бы хотел узнать о своей ячейке. Сколько там золота, до сих пор она пятого уровня или нет…

Гном улыбнулся.

— С ячейкой все в порядке, на данный момент в ней… — он что?то нажал на столе, и перед ним высветилась иллюзия ячейки — да, в данный момент в ней 121 золотой. — Он цокнул языком. — Деньги за сделанные тобой зелья, мы перечисляем в твою ячейку, так что все без обмана, и поэтому такая сумма. И, кстати, та сотня, что ты выиграл в дуэли, тоже тут. А те деньги, что были на ячейке пару месяцев назад ушли в оплату долга, все ресурсы которые ты хранил в ней тоже.

Я задумался. Гном, которому я дал ту сотню с дуэли, оказался порядочным, хоть я и сомневался в этом немного. Хммм. С учетом денег, которые удалось заработать в последних походах в данж, а именно 142 золотых, сейчас у меня 263 золота, но еще надо изучить умения. Дааа, немало накопил. Гном же продолжил:

— А ты заметил, что сегодня очень много людей пришло в банк? — Я лишь кивнул. — Причины ты наверняка узнать не успел, занят нашим заказом был, — он улыбнулся еще шире, — а причина в том что, мы продаем Браслеты Связи! Они позволяют отправлять отсюда, из нашего мира сообщения в ваш мир! А еще мы продаем Живые Рамы! Это, по — вашему, экраны. Вы можете разместить их в личной комнате или в комнате Кланового замка, но тогда нужна большая Рама, и смотреть по ним, все что угодно, в том числе доступные только вам пришлым, — он печально вздохнул, — интернет и новости.

На самом деле все эти банки гномов являются ничем иным как представительством нашего мира в этом. Ведь именно через них происходит обмен виртуальных денег в реальные, а теперь вот и это. Видимо разработчики решили дать возможность выхода в интернет и общения с реалом игрокам, для ускорения получения информации и возможности не выходя из игры

написать важное сообщение, то бишь SMS. Ну и конечно прибыль. Мне стало интересно, сколько же стоят эти новинки, и получил такой ответ:

— Ну браслет стоит дешево, всего сотню золотых, а вот экран стоит от двух сотен до пятисот, смотря какой размер. — Лицо гнома осветила еще большая улыбка, чем раньше. Еще бы с этого дня у гномов праздник, деньги потекут к ним ручьями, только вот откуда берутся эти вещи?

— Чарон, а откуда вы берете эти вещи, чтобы продавать? — Не выдержав, спросил я.

— Как откуда? Делаем, конечно. Мы не продаем готовые рамы и браслеты, сначала платишь, а уж мы изготавливаем и только потом отдаем владельцу. У нас очередь знаешь какая? Десяток мастерских не справляются! А больше делать нельзя, ресурсов все равно не хватит на производство.

— А почему не купите ресурсы у путешественников?

— Ты что??? Чтобы все узнали, что нужно для изготовления? Не бывать этому, это наш секрет! Ничего подождут, борода не отвалиться от месяца ожидания. — И он хохотнул. Видимо дела действительно шли очень хорошо.

— А ты? Не хочешь себе приобрести? Мы тебе дешевле сделаем и без очереди. — Он вопросительно посмотрел на меня. — Ты все?таки много сделал для нашего клана. Подарить не можем, уж извини, слишком дорого, а дешевле отдать, запросто! — Я отрицательно покачал головой. Все что мне нужно я узнаю, спросив клан, а остальное мне пока ни к чему.

— Спасибо, Чарон, но пока мне все это ни к чему, может быть как?нибудь потом, да и денег, сам видишь, мне впритык хватит. — Он лишь кивнул. — Пойду я. Быстрее возьму уровни, быстрее выполню твое задание.

Попрощавшись, я протолкнулся, сквозь увеличивающуюся толпу в главном зале банка, на улицу. Чем заняться не знаю. Понимаю что нужно апать уровни, но в дандж идти не хочется, а монстров бить скучно. И все?таки, после недолгих раздумий, решил пойти делать достижение на несчастных волков. Наверно, они скоро начнут мне сниться.

А браслет… нужен ли он мне? Родные до сих пор не знают, что я жив. Стоит ли им сообщать об этом? К чему это приведет? Готов ли я сказать им, что жив? Я привык уже быть один и пока не хочу никаких изменений. Я так и не смог решить для себя, что будет лучше, а потому решил оставить все как есть, решение придет само… позже… в этом я не сомневался.

Глава 3. Художник

Проведя сутки в лесу за истреблением серой братии, я

посчитал запасы провизии и понял, что через пару дней придется возвращаться в город, для ее пополнения. Надо бы изучить кулинарию что ли, да и починку брони и оружия, а то постепенно их прочность падает. Раньше чинился после каждого данджа и всегда когда приходил в город. Следил за состоянием брони, в общем. А сейчас, проще изучить все это и неделями не вылезать из леса.

Наверно я изменился. Понял, что в город возвращаться не хочу, меня тяготит общество других людей. А в лесу мне хорошо. Я один. Тишина спокойствие, не надо думать ни о чем и нет никаких проблем, кроме самых простых: поесть, поспать. Нуу, еще починиться все?таки. Охота же на волков, хотя какая это охота, просто истребление, стала частью моей жизни, и осознал, что смогу жить так месяцами, лишь бы меня никто не беспокоил. Но реальность всегда портит и искривляет наши планы, не давая им осуществиться пусть даже и реальность эта — виртуальная.

Проходя мимо очередного оврага, заметил на дне какое?то свечение. Мне стало интересно, и я спустился вниз. Это оказался вход в дандж, но какой?то необычный, перед теми данджами, которые я посещал, везде стояли каменные таблички с названием и количеством человек для входа. Тут же все это отсутствовало, и не было даже намека на какую?то информацию. Решил рискнуть, в крайнем случае, умерев, соберу группу и пройдем его уже с кланом.

Внимание, вы нашли подземелье. Уровень подземелья приведен в соответствие к вашему уровню.

Уровень подземелья 40. Способ прохождение — одиночка.

Подземелье закрыто для всех кроме вас. Время до уничтожения подземелья 23.59.59. После уничтожения подземелья вы переместитесь из него в то место, откуда был совершен вход.

Зашел внутрь, и оказался в земляном проходе, будто вырытым огромным червяком метров этак в пять в высоту и ширину. Тут было сухо, и только мох по стенкам прохода отсвечивал каким?то розовым цветом. Подойдя к нему, попробовал собрать, травник я или кто? Получилось, но получил лишь небольшой кусочек:

Розовый мох — вес 1 грамм.

Редкий алхимический ингредиент.

И все больше никакой информации, ну и ладно, я стал идти вперед и везде, где получалось, собирал этот мох. Вызвал радара, все?таки хоть и земляная, но пещера, он меня предупредит, если кто появиться, и продолжил путь. Прошел метров сто, как от Радара пришла информация, что впереди три существа.

Перевоплотился в медведя и отправился вперед. Меня заметили. Это оказались люди.

Контрабандист Ярых.

Статус — элитный 40 уровень.

Так. Это пещера контрабандистов — понял я, как на меня накинулись три Ярых, размахивая мечами.

Справился с ними с трудом. Все?таки в том, что я танк есть свои плюсы. Серая шерсть — умение уменьшающее входящий по мне дамаг, позволило мне довольно спокойно пережить их слитную атаку, а Длань отхилить часть входящего урона. Радар и я в это время били одного контрабандиста и после смерти моба, у меня было пятьдесят процентов здоровья. Дальше дело пошло легче и мы с Мышом завалили остальных. Сел передохнуть. Восстановив здоровье, посмотрел, что мне упало с этих людей. Наградой стало три значка Контрабандиста немного денег, ржавый меч и все. Дааа, дела у них явно идут не очень. Так я шел вперед по тоннелю, уничтожая все на своем пути, пока не добрался до развилки. Вопроса куда идти не возникло. Пошел налево. Убивая по пути Ярых, добрался до зала. Заглянул в него и увидел внутри троих людей. Один явно был боссом, а остальные его охраной. Понятно, что надо сначала убить охрану, а уж потом убивать босса. Но я сомневался, что мне хватит сил это сделать. Тут после троих то мобов остается здоровья на двадцать процентов, а уж если будет бить босс… правда, я не трогал усиляющие зелья и зелья на здоровье, справляясь своими силами. Чтож, можно попробовать. Выпил пять зелий на усиление параметров, прибавив к каждому по десять единиц, и рывком ворвался в зал. Мое нападение было очень стремительным, так что я успел застанить одного охранника и провести всю серию, прежде чем в меня стал поступать дамаг. Справившись с первым охранником, перешел ко второму. Мышь помогал мне по мере своих сил и, справившись, наконец, со вторым, с удивлением обнаружил, что у меня всего десять процентов здоровья, зелье в откате, длань тоже, и, проведя всю серию на босса, выиграл себе еще пять секунд, пока он был в стане. И он очнулся. Каждым ударом снимал у меня по паре процентов здоровья, длань восстанавливала всего по пять процентов от моего здоровья. Поняв, что надолго меня не хватит, решил попробовать кинуть Лозу. Сработало!!! Босс оказался опутан лозой и потихоньку терял здоровье. И это было странно. Ни разу не видел, чтобы боссов можно было зарутать. Видимо, дело в том, что дандж рассчитан на одного человека, ну или что?то вроде того. Я же по откату пил зелья манны и перекастовывал лозу. Длань на себя не использовал, чтобы не тратить манну, которой итак мало. Само

отрегениться. Контрабандист стоял и что?то кричал мне, но я не слушал. Прошло минут десять, прежде чем он помер, так и не сделав больше ни одного удара. Мне повезло, что он не мог бить на расстоянии. Наградой мне с него упал какой?то ключ, набор отмычек, четыре золотых монеты и Эпический меч!

Ключ Художника.

Владелец — неизвестно. Верните ключ владельцу.

Меч Контрабандиста Ярых. Эпический.

Урон 120–150.

В комплекте с Кинжал Контрабандиста Ярых скорость атаки увеличивается на 10 %

Я первый раз видел эпический предмет с босса. В данджах проходимых мной с легионом, падали только фиолетовые, то есть уникальные вещи, а тут эпик! Насколько мне было известно это очень дорогие вещи, хотя есть и лучше, например легендарные. Хотя, ходят слухи, что есть вещи лучше легенды, но пока доказательств нет. А ключ… пусть лежит, потом разберусь.

Дальше хода не было. Отдохнув, хотел отправиться назад, к развилке. И тут подумал, а что если я пропустил тайники? Вернулся и стал все тщательно обнюхивать. В одном из углов почуял слабый запах, отличающийся от всего остального. Так что я начал рыть.

Вы обнаружили тайник. Получено достижение Кладоискатель прогресс (1/100)

И никаких бонусов, лишь достижение, которое еще надо прокачать. Тьфу.

Но зато в тайнике оказалось десять золотых и кольцо:

Кольцо неизвестного Художника.

Все произведенные вами предметы получают бонус +10 % к внешнему виду.

Что за день. Кому вообще придет в голову купить эту ерунду? Забрав кольцо и деньги, не оставлять же тут, подошел к развилке. Больше в том зале мне не удалось ничего обнаружить. Меня грела мысль, что даже если я тут сдохну — эпический меч сделает меня богачом, ну или по крайней мере смогу обменять его на эпические когти.

Направившись направо от развилки, снова стал встречать элитных контрабандистов и уничтожать их. Шел долго. Пару раз садился перекусить. А копченое мясо и сухари, взятые мной из резиденции, подходят к концу. Еще максимум сутки и я начну слабеть. Плохо. Уже отчаявшись пройти данж, вышел в огромную земляную пещеру. Я увидел посредине не босса, нет, а девушку, одетую в короткий топик, лишь поддерживающий крупную грудь и оставивший открытым низ живота. Короткая

юбочка, выгодно облегающая упругие ягодицы, и представляющая моему вниманию длинные красивые ножки, обутые в высокие сапоги. Каштановые волосы, достигавшие шеи обрамляли ее великолепное лицо. Но я не успел его нормально разглядеть, как услышал:

— Так вот кто убивает моих слуг! Умри животное!

Я недоуменно оглянулся. То, что говорила эти слова она, я понял, но к кому она обращалась? Никого не увидев, обернулся к ней и заметил, что она уже несется ко мне, обнажив… ну почему именно кинжалы? Почему нельзя было мирно все обсудить с такой красавицей! Разработчики импотенты, убивать такую красоту пусть и в виртуале это кощунство! Ааа, я же в форме медведя, это она обращалась ко мне. Тупею. При виде красивых девушек. Однозначно. Говорят, в столице есть бордель… наверно пора мне туда наведаться. Ее перекошенное в ярости лицо было красиво, очень. Но у меня не было выбора, и я стал сражаться. Благодаря тому, что ощущал всю полноту боли ее ударов кинжалами, смог сосредоточиться на бое. Хоть она и оказалась боссом, но ее оружие наносило не смертельный урон. К концу боя у меня оставалось еще тридцать процентов здоровья, так что я не посчитал этот бой тяжелым. Наградой за мои усилия стал кинжал и статуэтка:

Кинжал Контрабандиста Ярых. Эпический.

Урон 90 — 120.

В комплекте с Меч Контрабандиста Ярых скорость атаки увеличивается на 10 %

Малая статуэтка Лидера Контрабандиста Ярых. Легендарный.

При установке в личной комнате расходы денежные на любые операции -1% для вас

При установке в Клановом Доме/Резиденции/Замке расходы на любые денежные операции -0.1 % всем членам клана.

Статуэтка была выполнена в форме девушки, которую я убил. Красивая. Взглянув в последний раз на нее, убрал в инвентарь. А вот меч и кинжал меня порадовали, вместе они стоят, раз в пять дороже, чем по отдельности. Повезло. Разобравшись с вещами упавшими с босса, стал искать тайники. В результате нашел три. В первом были только деньги, во втором:

Рама для картины. Эпический.

Поместите любую картину в эту раму и она обретет особые свойства. Зависит от помещенной картины.

И в третьем:

Набор Художника. Эпический.

При использовании этого набора картина, написанная с его помощью, получит +10 % ко всем эффектам.

Прям культурные контрабандисты блин. Бесполезный данж, ну почти. Насколько мне было известно, в мире Дэлийн есть Художественные профессии. Скульпторы, мебельщики, художники и еще порядка десяти. Но они не пользуются особой популярностью, так как чтобы написать хорошую картину надо потратить много времени, с остальными профессиями так же. А хорошая работа дает баффы. Например, картина может давать проценты к силе, интеллекту, в общем, к параметрам, или давать скорость атаки или еще что?нибудь подобное. То есть действительно стоящие произведения искусства очень ценятся игроками, но их мало и они очень дорогие. Баффы же действуют по — разному — от часа до суток! Зависит от качества картины. Их можно носить с собой, а можно поставить, повесить, положить дома. В общем, профессия очень выгодная и востребованная, но требует терпения, усидчивости и, наверное, таланта. Пытались многие, но получалось у десятков.

В итоге вещи не совсем бесполезные, но и нужными их не назовешь. Хотя своего покупателя они найдут. Сев перекусить, не заметил открывшийся проход за моей спиной. А когда обернулся и увидел его, понял, что это выход. За ним были видны деревья. Надо идти в город. Еды почти нет, да и устал я что?то. Скорей бы отоспаться.

Стоило мне выйти из земляных катакомб, как выход из данджа исчез!

Вы прошли Тоннель контрабанды.

Вы уничтожили похитителей произведений искусства. Скидка на все товары, подходящие под эту категорию +1 %.

Получено достижение:

Стражник 2 прогресс (15/1000) — урон по всем представителям преступного мира увеличен на 2 %

Первопроходец прогресс (1/10) — найдите неисследованные подземелья и получите достижение.

Вы получили уровень 40.

Так что теперь надо изучить умения, разбросать появившиеся очки параметров и пойти спать.

Отправился в Питер 3 и первым делом скинул весь хлам торговцу, а после нашел мастера оборотней. Оказалось новых умений до пятидесятого уровня не будет!!!!!!!! Я смог лишь улучшить несколько старых. И теперь в форме медведя могу использовать:

Перевоплощение в медведя не улучшаемый, след уровень на 50.

Хп +15 %

Сила +10 %

физ защита + 15 % Маг защита +5 %

Регенерация здоровья повышается на 2 ед в сек

Рев медведя 2 — можно использовать в форме медведя. Действует только на себя. На 30 минут увеличивает ваше здоровье на 250 единиц.

Рев — можно использовать в форме медведя. Провоцирует всех врагов в радиусе 15 метров на агрессия по отношению к вам, и заставляет атаковать вас в течении 5 сек. Откат 15 сек.

Серая шерсть — можно использовать в форме медведя. Ваша шерсть приобретает серый оттенок, и уменьшает получаемый вами урон на 40 % в течении 12 сек. Ваша скорость передвижения во время действия умения уменьшается на 25 %. Откат 10 минут.

Таран 2 — вы бежите на противника и сбиваете его с ног, нанося дамаг. Урон зависит от успешности тарана. Скорость бега увеличивается на 100 % на 16 секунд. Откат 15 сек.

Лоза 3 — Обездвиживает противника на 9 сек и наносит урон 90 ед в сек, во время действиями умения. Шанс прохождения следующей атаки по цели, при действующем эффекте, 100 %. При получении урона целью, эффект рассеивается. Откат 15 сек.

Удар лапой 4 — Физ урон 80 — 100 ед, станит цель на 3 сек. Откат 7 сек.

Крупная Мышь — вампир 3 — Урон существа 40–50, можно призывать только в темное врем суток, либо в помещениях, данджах.

Доп. умение — может поглощать жизнь противника, преобразуя ее в свое здоровье.

Лезвие — коготь 5 — Наносит физический урон 145–155, шанс 10 % нанести кровотечение. Откат 5 сек.

Природная длань 3 — Восстанавливает здоровье в размере 200–225 в течении 3 сек. Откат 15 сек. Затраты манны 150.

Тряска 3 — можно использовать в форме медведя. Вокруг вас сотрясается земля. Все враги в радиусе 5 метров от вас получают урон 100–150 и оглушаются на 3 секунды. Откат минута.

Шатун — можно использовать в форме медведя. Вы встаете на задние лапы и ваш урон увеличивается на 300 %, ваша физическая защита уменьшается на 50 %.

Татуировка — Аура Леса:

Регенерация Здоровья и Манны увеличены на 7 в 3 сек.

Сопротивляемость магии природы +25 процентов

Физическая и магическая защита увеличиваются на 2 %

Доступно только при выполнении условий — Душа леса 20, Сила Леса 20.

Живучий 2 — пассивное умение. Восприимчивость к исцелению +2 %

И благодаря вещам из данджа, татуировкам и кольцу:

Кольцо Чемпиона — масштабируемый. Выносливость + 4 ˚Сила +10 Ловкость +10

Необходимый начальный уровень 20. Каждые 5 уровней дает прибавку +5 к основному параметру. Каждые 10 уровней дает прибавку +10 к параметру, выбранному владельцем.

Я стал таким в форме медведя:

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 40–ой уровень

Физ защита — 1872 Маг защита — 171

Здоровье — 3352 Мана — 909

Физ атака — 114.6 — 119.6 Маг атака — 14.8

Характеристики:

Выносливость — 248 Сила — 223

Ловкость — 83

Интеллект — 49 Энергия — 43

Переносимый вес — 74.4

Пассивные умения:

Живучий 2 — восприимчивость к исцелению +2%

Лесной эльф +25 % к маскировке в лесу

Сила леса 21 — сила заклинаний природы +21%

Душа леса 21 — концентрация + 21%

Акробат 19 — урон при падении — 19%

Душа волка 46 — возможность предугадать действия противника — волка +46%

Профессии:

Травник 15 (энергия +15)

Алхимик 16 (интеллект +16)

Достижение:

Ученик 6 — получаемый опыт +6%

СМ (смерть волкам) 6 — урон по волкам увеличен на 6%

Герой Зала Рыцарей 2 — урон в данже и шанс дропа увеличены на 2%

Герой Пещеры Смерти 5 — урон в данже и шанс дропа увеличены на 5%

Герой Дикого Леса 7 — урон в данже и шанс дропа увеличены на 7%

Стражник 2 — урон по всем представителям преступного мира увеличен на 2%

Раскошелиться тоже пришлось конкретно. Потом отправился в гильдию алхимиков и узнал, что новые рецепты можно купить только когда достигну двадцатого уровня в алхимии. Нашел кузнеца, и попросил его научить меня ремонтировать вещи. Пришлось заплатить, зато получил профессию ремонтник лат. Сбегал в кожевенную мастерскую, в портняжный квартал, и везде

изучал, как ремонтировать броню. Правда, пришлось купить ремонтные наборы, но весят они немного, но кончаются при частом использовании, так что приобрел по десятку для каждой новой профессии. В итоге стал обладателем профессии:

Мастер на все руки 1 прогресс (0/100) — шанс не потратить ресурсы на ремонт 1 %

У мастера алхимии купил походный набор, чтобы сидя в данджах не бездельничать, а заниматься делом. Много времени сэкономлю. Потом оббегав несколько гостиниц, нашел повара, который обучил меня кулинарии.

Кулинар 1 прогресс (0/100) — шанс получить более вкусное блюдо +1 %

За рецепты тоже пришлось отсыпать немало, зато теперь в моей кулинарной книге, заплатил и за нее!!! Оказалось более пятидесяти рецептов на все случаи жизни. Специй купил сразу на десяток золотых. Я был доволен. Деньги из ячейки не брал, но потратил всю наличку, оставив лишь пять золотых монет. Теперь я был готов отправляться в лес надолго. Счастливый, отправился на заслуженный отдых в личную комнату. Новую сумку — инвентарь после сна поищу на аукционе или в банке гильдии.

Оказавшись в холе Резиденции клана, не дошел до личных комнат всего пару метров!!! Меня окликнул Лесник. Вот блин!

— Слон надо поговорить. — И он подошел ко мне, горделиво улыбаясь. — Посмотри вокруг, что ты видишь?

Я огляделся и увидел… столик с копченой птицей и свежей выпечкой, у меня началось обильное слюноотделение, я понял, что голоден. Лесник, увидев, куда я смотрю, разозлился.

— Ты можешь быть серьезным? Посмотри на стену. — И он показал мне рукой, куда я должен был, по его мнению, смотреть.

Монитор, огромный десять на пятнадцать метров наверно, висел над входной дверью в здание.

— Видишь? Сегодня купили, и нам выдали сразу готовый. Теперь любой может узнать новости или в интернете прочесть информацию, которая нужна… Браслет подключается к интернету через монитор и выдает информацию. Понял? Для тебя это очень актуально, так как у тебя нет других источников быстрого поиска информации, а спрашивать мелочи в клан чат, ты всем надоешь.

— У меня нет браслета… — закончить фразу я не успел, так как он меня прервал.

— Купишь. Тебе это необходимо. Понял?

Я угрюмо кивнул и тут вспомнил о данджe.

— Кстати Лесник, у меня тут несколько ненужных вещей появилось, не посмотришь? — Он вопросительно посмотрел на меня. Я же достал из инвентаря кольцо, раму, набор художника,

комплект оружия и статуэтку.

С каждым новым предметом его глаза расширялись от удивления, когда же появилась статуэтка, он сделал судорожный вздох и, прочитал описание. Прочтя, как?то успокоился что ли.

— Ну что я могу сказать. Все вещи очень хорошие. В легионе есть пара художников толковых, могу отдать одному из них эти вещи, конкурс устроим им на лучшую картину и разыграем все. Оружие же, тут сложней. Многие удавятся за него, но что?нибудь придумаю, а статуэтка… вещь конечно редкая и в перспективе очень выгодная, но на деле так, шлак. Но поставить в зале достижений можно. Копеечку сэкономит каждому, а со временем сумма лишь увеличиться. Я так понимаю, ты не бесплатно все это мне показал?

— Нет, конечно! — Я удивленно поднял брови вверх, заподозрить меня в такой глупости? — Взамен я хочу что?нибудь равноценное, сам понимаешь, такое оружие на дороге не валяется, бижа — черт с ней, рама для картины — шедевр какой — нить всунете и повесите в холле, на сутки бафать, надеюсь, будет. А остальное так бонус.

— Равноценное, хмм. — Он задумался. — А знаешь, есть у меня кое?что, подожди. Он убежал на второй этаж, и скрылся в зале достижений.

В конце зала есть дверь, ведущая на третий и четвертый этажи здания. Говорят на четвертом кабинет нашего лидера и спальня, а вот что на третьем никто пока не знает. Лесник дальше зала никого не пускает. Вернулся он через минут двадцать. Я как раз успел наесться вкуснейших жареных ножек и крылышек каких?то птичек, заедая свежим хлебом и запивая пивом. Лепота. Меня потянуло в сон.

— Вот смотри! — Он достал когти и какие?то сумки.

Когти сумрака. Эпический. Необходимый уровень 40.

Урон 100–110, шанс нанести кровотечение 15 %

Пояс путника. Эпический. Вес — 20 %.

5 ячеек для сумок.

Сумка травника.

Сумка для профессии травник. Позволяет хранить собранные растение, скрывая их вес полностью.

Сумка ремонтника.

Сумка для начинающего ремонтника. Позволяет хранить до 30 наборов для ремонта.

Сумка кулинара.

Сумка начинающего кулинара. Позволяет хранить ингредиенты для приготовления пищи, срок хранения увеличен на 100 %

Сумка путника. 2 штуки.

Позволяет хранить вещи. Ячеек 100. Вес — 10 %

— Ну как, сойдет? Одеваешь пояс, и все сумки вставляешь в ячейки и все. — Я хотел спросить, откуда он знает о моих ремеслах, но он опередил меня. — Я вижу все взятые профессии и их уровень, любого человека в легионе. — Он гордо приосанился. — Ну что по рукам?

— По рукам.

Мы пожали руки, и торг состоялся. Я не жалею что продешевил, а то что продешевил ясно как Божий день. Получить один эпик предмет вместо двух. Пояс не считаю. Вещь хорошая не спорю, но в совокупности с когтями они вместе тянули лишь на меч плюс кинжал, отданные мной. Остальное я можно сказать — подарил. Ну и ладно. Главное клан станет сильнее, а мне мороки со сбытом меньше. Да и порядок в сумках теперь будет, трава к траве, еда к еде. Я зевнул и Лесник, заметив это, произнес:

— Ну ладно, ты иди, отдыхай, а я делами займусь. — Я кивнул. Займется он делами ага, пошел, небось, статуэтку ставить и объявы писать о конкурсе художников, с моими призами и с пухами решать что?то. Ну, в гильдии хоть какое?то развлечение будет. Конкурс художников. Надо обязательно посмотреть.

Стоп, а значки контрабандистов? Я совсем забыл о них. Надо сходить к старшему дружиннику или кому там их показывать. Отдых отменяется.

Покинув Резиденцию, отправился на поиски любого городского стражника. Наткнулся на одного из них буквально через пять минут.

— Здравствуйте, можно задать вам вопрос? — Остановив его, произнес я.

— Да. — Он смотрел на меня с интересом, видимо не часто к ним обращаются.

— Что мне делать с этими знаками? — Показал ему добытые значки Ярых.

— Оооо. Тебе к нашему жмотику надо, в смысле к старшему дружиннику. Он этим занимается. Значит так …

Он подробно объяснил мне, как пройти в здание, где обитает нужный мне человек и я, поблагодарив и сунув стражу серебряную монетку, за помощь конечно! Отправился по указанному адресу.

Жмотик оказался неплохим мужиком. Лет за сорок, уже с вкраплениями седых волос в бороде, но при этом абсолютно лысый. Никаких заморочек в общении. Абсолютно нормальный, без закидонов, какие бывают у наших стражей правопорядка. Рассказал я ему и где нашел тоннель и что там было. В итоге,

пробыв у него всего час, получил за значки сотню золотых и надпись:

Внимание. Репутация с добропорядочными жителями мира Дэлийн + 1 %.

Внимание. Репутация с теневым миром Дэлийн -1%.

Будьте осторожны. Теневой мир не терпит покушений на свою власть.

Только после этого получилось спокойно отправиться спать.

Глава 4. Профилактика

Проснулся утром. Солнце только начало заглядывать в мое окно. Потянулся. Хорошо. Встал и пошел вниз. Умываться по утрам в игре надо так же как в реале, следить за собой — прическа, внешний вид. Тут запросто можно стать бомжом. По крайней мере, на вид. Поэтому, я спустился вниз, и, выйдя на улицу, подошел к дождевой бочке, ковшом зачерпнул воды и умылся. Вернувшись в холл, поел, набрал про запас немного еды, дней на пять. Ну а что, сумка для хранения теперь есть. И хотел оправиться в лес, как вспомнил что я сороковой уровень, и мне доступен данж Синие Болота. Гномы просили слизь оттуда. Вот блин. Свои старые когти отдал в клан банк, одев новые и настроение, теперь, у меня было выше небес и космоса. В болота так в болота. И я написал в легион.

Клан чат:

Слон: оборотень — танк пойдет в Синие Болота.

Принял группу и через полчаса, превратившись в барса, добежал до входа. Далековато. Пока ждал остальных, они пешком идут, решил осмотреть окрестности. Вокруг инста, были такие же болота. Ничего интересного для меня, хотя недалеко, час бега где?то, виднелся вполне приличный лес, надо будет заглянуть туда, а пока стоит поискать растения и корешки для алхимии.

Все подошли минут через тридцать, и мы отправились внутрь. Мне уже успели рассказать о болотах. Танк тут самое важное звено. От твердой земли к следующей точке, где можно драться надо пройти по извилистому пути, на котором постоянно атакуют монстры, и если тебя оттолкнули или утянули от тропы, ты погиб. Поэтому танк пробегает тропу, останавливаясь на твердой земле, получает урон, ждет подхода группы, а потом все вместе они убивают монстров. Ясное дело, что танк нужен хороший. Ну, проверим какой из меня броневик. Именно из?за этого данджа и перестали качать танков оборотней. Не держат они дамаг так, как танки с щитами и все тут.

Группа с сомнением смотрела на меня. Я стараюсь теперь не особо заводить знакомства с людьми. Хватит и простого захода в данж с рандомной пачкой. Совсем безруких игроков, способных

запороть данж в гильдии нет. Надеюсь.

Зайдя в данж, и еще обговорив тактику, я приготовился к прохождению. Побежал. Мобы выскакивали со всех сторон, и к моменту, когда я оказался на твердой земле, у меня снесли уже 20 % здоровья. В ожидании группы, использовал Серую шерсть, и благодаря этому спокойно продержался. Мобов же убили вообще без проблем. Сели регениться. И так весь инст. Синие болота заставили меня попотеть. Так сложно не было еще нигде, кроме первого — Залов Рыцарей, когда я был голый. Боссы были легкими, и я даже особо не заметил их. Мобы — бич этого данджа.

Внимание. Завтра с 9.00 до 21.00 сервера отключат для установки небольшого обновления. Приносим прощения за доставленные неудобства.

Появилась надпись во время боя с последним боссом — гигантским комаром. Он впивался в мое тело и регенил свое здоровье от меня, и в эти моменты я испытывал такие ощущения, что не мог даже сражаться. Будто кровь толчками уходит из моего тела, лапы холодели, и только спустя десять долгих секунд, он переставал пить мою кровь и начинал усваивать ее. Нашего дамага хватило на пять его вампириков. Хотя идеальным считается его убийство за три умения. Но из?за меня, из?за того что я не мог даже пошевелиться, когда он начинал пить мою кровь, все происходило дольше. Дело в том, что когда он пил кровь по нему входил дамаг в три раза сильнее, чем обычно. Я же халтурил. Ну как халтурил… просто было очень хреново вот и все. Добив босса, мы разделили дроп и я вышел из группы, сказав всем спасибо.

Завтра отключат сервера, это значит, что я тоже отключусь? Но ведь все данные сохраняются, и потом мир станут перекраивать под обнову, а я? Что будет со мной? Починившись, отправился в город. Забрел в первую же таверну, заказал себе поесть и выпить. А потом вспомнил надо идти в квартал красных фонарей. В этом мире такие кварталы есть в каждой столице секторов. Вход туда лишь с восемнадцати, капсула считывает возраст, и тебя просто не пустят даже в сам квартал, без нужного возраста. Встал и пошел. Завтра вырубят сервера, и если меня не станет, хоть повеселюсь напоследок. Идя в направлении квартала, задумался. Это мир где можно получить самые разные достижения, а что если в игре, не занимаясь подобными действиями, получишь бонус? Ведь многие люди просто играют тут, имея в реале жену и детей. То есть им это не надо чисто физически, ну если только из любопытства. Остановился. В конце концов, можно и подождать годик и проверить, если ничего не

будет, то оторвусь в этом квартале на недельку. И я оказался у банка гномов, решив купить себе браслет. Мне сделали скидку, и браслет вместо ста золотых обошелся мне в восемьдесят. Пришел в резиденцию клана и подключился к экрану, став просматривать новости на сайте.

А там все бурлило. Народ вовсю обсуждал предстоящее обновление. Разработчики дали лишь общую информацию, что изменения коснуться в первую очередь кланов и их достижений. Ну а остальное по мелочи. Посмотрев на реальное время, я охнул, уже восемь часов утра, это что же, они предупредили о работах два — три часа назад? И чтобы больше не мучить себя догадками, итак эти часы был на взводе, я отправился спать.

Проснулся, и спустился вниз. Браслет не работает. Внизу оказалось пусто. Вышел на улицу и увидел НПС, которые спокойно жили своей жизнью. И ни одного игрока! Это что, я могу во время работ на сервере быть в игре, и из игроков я буду абсолютно один? А это значит, что у меня есть три игровых дня, пока длиться профилактика, чтобы воспользоваться ситуацией! Забежал обратно в резиденцию собрал в сумку еды и бегом побежал в лес на сбор травы.

Редкие виды ингредиентов мало того что растут долго, так еще и найти их очень трудно в связи с постоянно бродящими в их поисках игроками. Благодаря моим пассивным умениям обошел весь лес, зная, что ничего не пропустил. Обогатился я, если б продавал растения, наверно, на сотню золотых, если не больше! Отправился к лесу с монстрами сороковых уровней и выше, который находился дальше от города. Целый день собирал растения, нашел даже несколько невероятно редких Корсамов, необходимых для изготовления зелий, навсегда повышающих одну из характеристик на одну единичку. Сейчас все кланы просто копят эту траву, рассчитывая, что к сотому уровню, когда рост характеристик и уровней замедляться чуть ли не в ноль, наделать зелий для своих топовых игроков, либо продать.

Вспомнил подслушанный в таверне разговор. Говорили о яйцах змей, живущих в болотах. Эти яйца используются в кулинарии и очень редки. Болота — это локация с данджем и частые визиты туда игроков не способствуют накоплению яиц в одних руках. А на яйца есть рецепт — если правильно их приготовить, сделав порошок, который как специю добавляют в еду, то свойства еды улучшаются на сто процентов и длительность ее действия тоже. Этот порошок так же держат на сотые уровни, из?за его редкости. Я же побродив по болоту, нашел целых тридцать пять яиц! Перекусив, снова отправился в лес с противоположной стороны болот, откуда я пришел.

Обшарив эту территорию, обогатился бы еще на пару сотен золотых. Жаль, что все мои действия усилят клан, а мне особо ничего этого и не надо.

Пришел в деревню, недалеко от входа в Синие болота, где и отдыхают игроки после прохождения данджа, либо собираются тут. Тут я еще не был. Вообще в деревнях я появлялся редко, предпочитая возвращаться в столицу и приводить в порядок себя именно там. А сейчас время было дорого, потому и пришлось сюда заглянуть. Стоило мне перешагнуть порог ворот, как ко мне стали подходить НПС и давать задания! Начал их выполнять. Принести торфа для печи одной бабуле, убить комаров размером с коня в болоте, и чем они тут питаются? Вымахать до таких размеров. В течении последних отведенных мне суток смог выполнить более тридцати заданий. Сдав один, получал другой, третий. И вот квесты кончились и я подошел к старосте деревни. Он хотел меня видеть, как сказал мужик, для которого пришлось добыть двадцать пять присосок пиявок.

— Здравствуй путешественник по имени Слон. — Приветствовал меня староста, у входа в свой двухэтажный дом. В деревне его и дом и таверна были единственными зданиями, имевшими два этажа, остальные были не только одноэтажные, но еще какие?то дряхлые, неухоженные что ли. — Ты доказал что достоин пройти испытание нашей деревни. Принеси мне десять хоботков Комара — Вампира, живущего в Синих Болотах, и ты получишь награду.

Внимание вы получили эпическое задание. Помощь деревне Мох.

Принесите старосте 10 хоботков Комара — вампира.

Естественно согласен! И собираясь покинуть деревню, провалился в темноту.

Очнулся на кровати. Встал. В голове шумело. Ко мне подошел староста, и я посмотрел на его имя. Ролед. Он протянул мне кружку с горячим травяным чаем.

— Выпей, ты потерял сознание и я принес тебя в дом. — Сказал он, наблюдая, как я пью из кружки.

— Сколько я так пролежал? — Потерял сознание, отчего? Почему?

— Около двух часов. — Ответил он, забирая пустую кружку.

Клан чат:

Лесник: повторяю всем вновь зашедшим. Открываем окно персонажа и видим, что теперь вместо достижений у вас ОЛ — очки легиона. Тратить их пока не на что, но как обещали в одной из следующих обнов это изменят. Все ваши достижения были просчитаны и сразу ушли клану. Теперь, проходя данж, вы сразу

добавляете в копилку клана одно прохождение для этого инста. Убивая монстров то же самое, все сразу идет клану. Так что теперь, клан будет усилятся за любые, ну почти, ваши действия. Так что копим ОЛ и не волнуемся, в скором времени их можно будет тратить.

Оторвавшись от чтения чата, поблагодарил Роледа и отправился к Синим Болотам. Группу уже нашел, теперь надо только пройти их десять раз, для выполнения этого задания.

За десять дней, которые я провел в Болотах и его окрестностях, убивая волков и собирая траву, смог узнать об обновлении довольно много.

Потерял я сознание в тот момент, когда сервера включили. И это многое объясняло. Когда же их выключили перед профилактикой, я просто спал, а потому не ощутил этого. Так что я надеялся, больше таких происшествий со мной не будет. Обновление же действительно касалось в первую очередь Кланов. И одна из новинок это те самые статуи в Зале Достижений. Теперь все действия игрока, дающие раньше достижение, сразу влияют на эти самые статуи. К примеру: я бил много волков и у меня было достижение, теперь же оно удалено из игры, а в зачет легиону пошло лишь общее количество убитых мной серых. Мне же дали ОЛ за каждого тысячного волка. Ты получил ОЛ, но бонус от твоих действий ушел клану в очередную статую в Зале Достижений. Фактически теперь все чем ты занимаешься, принадлежат клану и усиливает его. Крафт, убийство монстров, прохождение данджей, убийство игроков — все идет в достижение клана. И при выходе игрока из него остаются в нем же. Тебе остаются только ОЛ. По мне, так обмен сомнительный. Но при этом достижения, полученные по квестам, как например мое — Ученик, превратились в татуировки и влияют теперь не на весь клан, как раньше, а только на носителя. Вот и я получил татуировку:

Ученик 8 — получаемый опыт +8 %.

Более того, теперь в Залах Рыцарей, и остальных данджах маленького уровня, шанс дропа и урон увеличены минимум на десять процентов. Раньше, насколько помню, было около семи. Петы, шмотки, теперь с боссов этих данджей падают намного чаще, что облегчает игру новичкам клана. Достижения профессий позволяют крафтерам создавать более качественные вещи, а достижения по убийству монстров стали давать дополнительные проценты к урону по ним, немного меньше чем раньше. Так что получилось, что где?то достижения ушли в плюс, а где?то в минус.

Так же, теперь, кланы выше пятого уровня могут объявлять

друг другу войну и убивать игроков вражеской гильдии абсолютно спокойно везде, кроме городов и деревень. Игроки вражеского клана отображаются в мирной зоне — городах и деревнях розовым цветом, а в зоне свободного нападения — красным. И убивая противника, есть шанс, что при его смерти с него упадет вещь, но чаще будут падать вещи из сумок и деньги. При смерти ровно половина носимой с собой суммы падает на землю в виде мешочка с монетами, и подобрать его может любой желающий, вещи так же.

И погода. За эти дни я ощутил эти изменения в мире на своей шкуре. Теперь в мире изменяется погода, времена года, и даже как мне сказали в клане, будет зима! Но времена года игры зависят от реала, то есть каждый игровой год равен приблизительно одному сезону реальности. Получается, что зима тут будет длиться около года! Весна, лето и осень тоже. Целый год осени или весны я рехнусь от дождей.

Посетив нашу резиденцию на пятый день после установки обновления, уже преобразовав достижения в ОЛ, очень удивился, увидев в Зале Достижений длинные столы расположенные параллельно друг другу на расстоянии пары метров и заставленные разнообразными статуэтками. Каждая статуэтка была уникальна. Деревянные, каменные, медные, серебряные, золотые, качество материала зависело от прогресса в достижении, олицетворяющем статуэтку. Проходя мимо столов, любовался каждой из них. Самый левый стол был заставлен зверьми. Лисы, волки, медведи кого тут только не было, на втором столе расположились разные статуэтки людей в разных позах и одеждах. Нежить, монстры кого только не было в этой комнате. Но был стол посвященный профессиям. Маленькие копии различных инструментов для профессий стояли тут вперемежку со статуэтками, изображающими ресурсы. Дерево из меди, обычный стебель травы из серебра и многое другое. Зал преобразился, теперь он действительно соответствовал своему названию, а не был просто бесполезной тратой пространства. Я почувствовал себя Кощеем, который обходит свои богатства. И пусть это все сделал клан, но и я приложил усилия в некоторые из этих вещей и гордился своим кланом и собой.

Глава 5. Битва

Справившись с убийством десяти последних боссов в Синих Болотах, принес хоботки старосте.

Внимание. Деревня Мох принадлежит игроку Слон.

Увидев надпись, чуть не потерял сознание снова.

— Это твоя награда, Слон. Ты доказал что достоин того чтобы управлять нашей деревней и сделать ее крепче, богаче, сильнее.

Что творилось в клан чате, передать не смогу. Вопрос — **Как?** в разных вариациях звучал с такой быстротой, что я усомнился в уме своих сокланов. Потом в приват мне сплошным потоком потекли вопросы, просьбы рассказать, что я сделал, как я сделал и что это дает.

— Ролед, нельзя воспользоваться вашим домом снова? Чтобы я мог разобраться с этим? — спросил я его, надеясь скрыться от спешащих в деревню игроков. Они здраво рассудили, что если я получил деревню в свое распоряжение, то должен находиться в ней и стали искать меня уже не только в чате, но и тут.

Ролед улыбнулся, и я увидел в его лице понимание.

— Конечно, я не скажу никому, что ты внутри.

Я поблагодарил его и скрылся в здании. Посмотрим что такое деревня. Открыл меню и увидел несколько вкладок своего владения.

В первой вкладке меню деревни были общие сведения. Численность населения, доход деревни, ее уровень, который на данный момент был третьим. Вторая вкладка показывала всех жителей их уровни и ремесло. Третья была списком доходов — расходов. В четвертой же была возможность регулирования цен на услуги и товары деревни для как отдельных людей, так и целых гильдий. Для своего легиона оставил ползунок на месте, для всех остальных и людей и легионов поставил цены в два раза больше чем раньше. Пятая вкладка — вкладка по доступным строениям.

Я сидел на втором этаже дома и разбирался с деревушкой, как меня отвлек крик на улице. Я выглянул. Орал парень из легиона Империя.

— Я делал в вашей долбаной деревне задания, делал вам пожертвование на развитие, а вы взяли и отдали власть в ней какому?то… игроку! Да я сделал для вас больше чем все игроки вместе взятые! Вы понимаете, что если я захочу, всю вашу деревню вырежут под корень уже сегодня ночью. И он замолчал, увидев надпись.

Деревня Мох объявляет, что легион Империя попал в черный список. Все цены на услуги деревни для игроков этого легиона увеличены в пять раз.

Это я постарался. Увидев лицо этого паренька, после появления надписи, не выдержал и улыбнулся. Он больше не сказал ни слова и ушел. Но я понимал, что теперь надо что?то делать.

— Лесник, это Слон. — Написал я сообщение Главе гильдии. — Ты уже в курсе, что я получил деревню, подробности потом. Тут есть опция **принять покровительство**, и есть наш легион.

Половина дохода деревни будет идти в казну легиона, плюс деревню можно улучшить, тут надо много ресурсов, но думаю, мы потянем.

— Жди, скоро буду.

Уже через два часа, мы с Лесником сидели в доме старосты, попивая чай.

Теперь деревня находилась под защитой нашего легиона. Так же уже сейчас из города сюда отправилось несколько караванов с ресурсами для улучшения поселения до пятого уровня. К сожалению, деревня жила за счет данджа. То есть на деньги которые оставляли здесь посетители Синего Болота. Самостоятельно обеспечить себя провизией деревня не могла, и потому половина заданий выдаваемых тут были на добычу припасов. Так же покопавшись в меню, оставил доступ к заданиям этой деревни только для нашего клана. Наши действия по обустройству и деревни и обсуждения планов на будущее прервало сообщение:

Легион Империя объявляет войну легиону Рассвет.

Деревня Мох, находящаяся под защитой легиона Рассвет, является свободной ПВП зоной.

Легион Империя будет атакован стражей деревни при первой возможности.

И тут же в деревне стали кричать, повсюду стычки в окрестностях деревни. Империя и Рассвет устроили бои.

Лесник: в течение двух дней я запрещаю посещать деревню Мох. Сейчас сюда едут караваны под защитой НПС и мы ее улучшим. После улучшения тут появиться мастер Грифонов. Тогда и сможете вновь собираться тут. И ребят осторожнее у нас война. По одному старайтесь не ходить.

Через два дня деревня преобразилась. Все деньги легиона ушли на улучшение этой деревни до шестого уровня. Вместо зачуханого частокола, теперь стояла деревянная стена с башенками. Дома стояли каменные и все двухэтажные. Появился мастер грифонов, так что путь сюда теперь не будет занимать полтора — два часа из столицы, а всего лишь минут десять полета, что существенно выгоднее. Стражники же берут за вход в уже не деревню, а маленький городок, пошлину. Так же теперь каждую неделю, игровую конечно, сюда будут приезжать караваны НПС торговцев. Они посещают только поселения от пятого уровня и выше, более маленькие поселения обслуживаются игроками или тихо беднеют. Так что проблем с продовольствием больше не будет. Поток желающих пройти Синие Болота возрастает с каждым днем. Люди докачиваются, да и добраться сюда теперь существенно легче. Более того, прилетая

сюда на грифоне, народ идет не только в данж Синие Болота, но и в предыдущий и следующий данджи по уровню. Отсюда добираться быстрее, чем пешком из столицы. И это единственный на данный момент городок с грифонами на этой территории. Конечно, со временем остальные деревни тоже вырастут, но сейчас городок Мох стал ключевым на ближайших локациях.

Так же я поделился с Лесником информацией о росте уровней НПС. Узнал ее, наблюдая за НПС деревни. Они стали стремительно расти в уровне, и я понял почему. Количество обслуживаемого ими народа увеличилось, да и цены подросли. Все это позволило им быстрее поднимать навыки в своих профессиях, а значит и уровни. Дело в том что НПС похоже поднимают свои уровни только занимаясь каким?либо делом. Стражники с каждой выплаченной им монеткой пошлины, получают опыт, торговцы с каждой сделки, кузнецы с починкой и работой. И так все НПС.

Староста ходил довольный. Если учесть что в городке оставалось лишь 25 % дохода, еще четверть шла мне и половина легиону, то все равно заработанная городком чистая прибыль получалась больше той, что была раньше раза в три.

Деньги легиона ушли на улучшение гостиницы и трактира, увеличив количество обслуживаемых игроков. Также для улучшения деревянных построек потребовалось вложиться и в них, сделав их каменными. Благодаря этому качество жизни НПС улучшилось, и увеличился налог выплачиваемый ими. Разнообразные лавки то же не оказались обделены вниманием. Подняв их уровень мы добились того что НПС обслуживающие их стали более компетентными в своем ремесле, а значит смогли создавать и продавать более качественные товары. Но главное чем жила деревня были редкие алхимические ингредиенты, собираемые НПС — травниками в болотах. Благодаря нашим улучшениям они стали добывать более редкие виды растений, а значит, спрос на их товар вырос.

И все бы ничего, но неприятности не заставили себя ждать.

Эти два дня и следующие в течение недели, везде, где была свободная зона, сражались игроки двух кланов. Я, вернувшись в резиденцию клана, увидел в главном холле на мониторе таблицы. В одних было количество убитых нами врагов, в других убитых наших. Количество поднятого и потерянного дропа. Статистика по войне шла серьезная.

Имперцам теперь данж Синие Болота стал недоступен. Как только их группы появлялись в его окрестностях, наши патрули засекали их, и вызывали подмогу. Так же Лесник сделал дежурства для патрулей. Мы были везде, контролировали каждый

инст. И как только наши патрули замечали врага, давали сигнал о его нахождении. Чаще всего патруль убивали, но прибывшие сокланы быстро уничтожали врага. Всю неделю — рейды, стычки, бои. Я тоже участвовал во всем этом. Несколько раз был в разведке, и часто вылетал с карательной группой. В итоге Имперцам это надоело. Мало того что у нас появился форпост в виде городка Мох, грифоны сделали его самым посещаемым городком, так он еще и перекрывал им доступ к данджу. Без него наши действия были бы очень скованы и не так эффективны. Так же появилась информация на официальном сайте игры, что если уничтожить деревню полностью, то через месяц там появиться новая деревня первого уровня. Этим решили воспользоваться наши враги.

В очередной раз, сходив на рейд и уничтожив в нем более тридцати противников, мы вернулись в Резиденцию, дождавшись смены. И тут нам стало известно, что враг готовится к сражению.

Лесник: Имперцы концентрируют свои силы в каком?то месте. Нам не удается выяснить где. Все наши разведчики погибают. Поэтому объявляю всем боевую тревогу. Возможно, враг решил нанести решающий удар по сердцу наших позиций, городку Мох.

Прошло полдня ожидания. Все это время игроки врага покидали столицу и расходились по территории. Их было так много, что атаковать мы не решились. И разведка, наконец, доложила, что враг появился в часе ходьбы до нашего городка. Время пришло.

Лесник: сейчас все отправляемся на грифонах в Мох. Собираемся перед ним. Все танки, воины занимают первый ряд, маги второй, лучники третий, убийцы остаются на наших позициях и защищают тряпок и кожу от врага. Если наши танки смогут продавить врага, то мы выиграем бой. Ждите сюрприз в наш тыл, убийцам быть готовым к отражению этой атаки. Маги поливаете аое умениями вражеские позиции, луки по ассисту[55] выбиваете врага, желательно магов и луков.

И вот мы стоим перед городком Мох. Все заняли позиции, как и сказал Лесник. Я стоял в первом ряду танков, и с нетерпением ждал врага. Около полутора сотен бойцов были отправлены нашим лидером куда?то в сторону. Через час появилось войско Имперцев.

Я был во второй группе, первого рейда, первого альянса. В рейде пятьдесят человек. В альянсе десять рейдов, то есть пять сотен бойцов. Всего было два альянса танков и столько же бойцов ближнего боя. К нам для поддержки были приписаны два альянса хилов, державшихся позади нас. Наши дамагеры и их поддержка

состояли в других альянсах.

Доспехи блестели и отсвечивали, мешая разглядеть, что твориться за спинами воинов, правда, я в виде медведя немного портил картину стальной стены. Я ощущал, что защищен со всех сторон такими же, как и я, бойцам и что они помогут, придут на помощь, если я буду погибать. Сзади нас были бойцы ближнего боя и оборотни — дд, дальше стояли хилы — наша жизнь. И тут прозвучал приказ:

— В атаку!!

— Рассвет!!! Рассвет!!!!! Рассвет!!!!!

Рейд чат: первый, второй альянс танков и мили дд в атаку! Пошли! Пошли!

Продублировал приказ в рейд чат наш командир. Крик — Рассвет! звучал в моих ушах в такт моему бегу. Поначалу мы просто шли вперед, постепенно наращивая тепм. Я сам не заметил, как стал выкрикивать название легиона. Кровь бурлила в предвкушении боя. Впереди вижу противника. Рычание рвется из моей глотки, сердце бьется сильнее, еще сильнее! Я хочу действовать, почувствовать мягкую плоть врага под своим ударом. Вперед! Быстрее!

— Рассвет!!!!!! Рассвет!!!!! — продолжали выкрикивать мы.

Тут я услышал крики боли, оглянулся. Сзади был АД. Вражеские маги разрядили свои умения прямо в наши ряды. Огонь лед, молнии, провалы в земле не оставляли возможности выжить моим сокланам попавшим под эти заклинания, а потом на солнце будто набежала туча, я поднял голову и увидел стрелы сотни стрел, летевшие в наши ряды. Звон метала о метал, чваканье впившейся в незащищенную плоть стрелы. Крики боли и исчезающие тела бойцов Рассвета. Хилы старались спасти наши жизни, но от таких массированных атак и входящего дамага в секунды, спасти не могло ничто кроме разве что неуязвимости. Но выжившие продолжили свой бег, не останавливаясь, лишь крепче сжимая свое оружие и щиты. Бегущие за ними остановились, подчиняясь крикам мата в чата, и пережидали. Умения врага ушли в откат и задние ряды вновь пришли в движение. Их все так же обстреливали, но уже не так качественно как в первый раз. Потери были, но намного меньше, чем от первой атаки.

Альянс чат:

…третий рейд — потеряно пятнадцать бойцов.

…пятый рейд — потери семь человек!

…

Каждый командир рейда докладывал о своих потерях, но я лишь знал, сколько погибло в нашем альянсе, чаты других

альянсов для нас были закрыты.

Крик — Рассвет!!! — казалось, не прекращает своего звучания ни на секунду. Ярость вскипела во мне от вида погибающих и стонущих от боли сокланов. Я оглянулся. Я не один! Со мной мои друзья, справа слева, нас сотни и нас не остановить! Месть! Убить! Пусть не все дойдут до врага, но мы доберемся и тогда наши мечи, когти покажут им, что они зря решили воевать. Вот все что занимало мою голову, пока я преодолевал последние метры до противника. Инстинкт самосохранения, давший сбой от осознания бессмертия, вырубился напрочь. Но наслаждение предвкушением битвы, ощущением опасности, щекочущем мои нервы, никуда не делось.

Я врезался в стоящего передо мной орка тараном, но он остался стоять на месте, лишь покачнувшись от удара, его подпирали сзади другие бойцы, не давая упасть. Серия моих ударов прошлась по нему, как я заметил, что бои идут по всей линии обороны противника. Мы дошли до врага, теперь только продавить.

Альянс чат:

… Держимся! Давите их! Давите! Сейчас дд покажут им кузькину мать!

Наши маги и лучники, преодолев расстояние до врага, идя по развороченной земле, покрытой костями разных размеров погибших товарищей, дали свой залп. Танки сделали свое дело. Они приняли удар на себя, чтобы более слабые игроки, не способные принимать урон в огромных количествам, смогли подойти на расстояние удара.

Ответ наших дд был страшен. Когда подобный удар противника пришелся по нам, мы все были в движении и многие выжили, потому что не останавливались, выходя из?под радиуса действия заклинания и получая лишь частичный урон. Но даже этот дамаг который мы получили, процедил наши ряды так, что умер чуть ли не каждый пятый бегущий. А когда ударили наши маги, враг стоял. Они использовали защитные заклинания, чтобы смягчить удар, но это не помогло. Сотни вражеских магов, танков, лучников были просто уничтожены на месте. И только тут Лесник смог оценить численность противника. Если нас собралось около десяти тысяч на этом поле, то врагов было тысяч пятнадцать. Откуда они взяли столько людей мы не понимали. Ведь если их пятнадцать тысяч ну или около того, значит их легион уже минимум девятого уровня!

Я продолжать бить орка, он стал бить меня. Танк бьет танка, но я то мог хилиться и подхиливать тех, кто рядом! Хилы, которые должны были поддерживать нас, давно отстали и теперь

стояли где?то далеко, отхиливая всех до кого доставали. Мы остались без поддержки. Слишком много людей. Слишком, сильная неразбериха вокруг. Ярость и жажда битвы через час сменились усталостью. Мы выдавливали танков противника, но слишком медленно. Наши луки и маги соревновались с вражескими, у кого сильней дамаг и зорче глаз. Вражеские сины попробовали атаковать наш тыл, но их встретило такое сопротивление со стороны наших убийц, что все напавшие отправились на перерождение. А мы сражались. Я держался и все еще был жив только благодаря Длани, рядом со мной постоянно менялись люди, их убивали, а на их место вставали новые, и с отчаянной решимостью вступали в бой. Боль от ран глушила меня, постепенно заполняя череп. Пусть я отхиливал часть урона, пусть пил настойки, но новые удары сводили на нет, все мои попытки удержаться на краю безумия. Безумие требовало выхода, и я что?то орал, щедро раздавая автоатакой и умениями, по всем врагам кто был рядом. А рядом кто?то садился на землю и выл и его быстро добивал противник. Кто?то в истерике просто бросался на врага, получая смертельные удары. Так было не только у нас. Враг тоже не выдержал и кто?то из тех кто сломался уже лежал костями на земле. Несколько первых рядов уже были перемолоты с обеих сторон и только я еще держался, точнее бесновался в угаре боя, не забывая при этом отхиливаться и использовать защитные скилы.

В клан чате, в рейд чате, альянс чате — раздавались крики:

…Где блять все хилы? Танки нах… все передохнут скоро без поддержки, вы нас что, на убой отправили?

… Держитесь! Скоро подойдут! Не паниковать!

… У нас полрейда сдохло уже без подхила! Какой нах… не паниковать???

И слышны были только звуки боя. Даже название легиона уже никто выкрикивал. Все сражались, и не было возможности отвлечься.

Скажу честно умирать неприятно. Даже неприятней чем получать час подряд дамаг и отхиливать повреждения. Когда твоя жизнь опускается до нуля, ты еще секунд десять чувствуешь последний удар и его последствия и только потом вырубаешься на час. А боль. Мы танки очень толстые и живучи и можем вынести много входящего урона. Но это наше проклятье. Мы слишком долго живем, чувствуя боль, чтобы спокойно относиться к такой смерти. Минуты три — четыре умирает каждый из нас. И каждый удар приносит с собой новую порцию боли. Чувствую, после этого боя, многие уйдут в запой в тавернах. Крики боли, стоны, звон оружия — вот песня, звучавшая в голове каждого из

нас.

Легион чат:

… Пацаны, второй альянс танков и мили дд через пару минут будут уничтожены. Держитесь там первый альянс, наш левый фланг вырезан нах…

… Какой держитесь? Ахахаха, нас самих уже почти вырезали… еще минут пять и нам пиз…

… Тихо! Помощь уже идет! Мы побеждаем!

А хилов все не было. Из тысячного отряда танков в живых осталось лишь около двухсот, а врагов меньше не становилось, наоборот они стали нас давить, к вражеским танкам присоединились убийцы и хилы! Мы же без поддержки стали умирать очень быстро. Началось избиение. Я остался вместе с пятью бойцами в окружении врагов, по ассисту мы слили одного гнома, но потом потеряли одного из своих бойцов, и на следующего врага дамага уже не хватило и мы поняли, что все, отвоевались. Упал один, второй соклан и я использовал Серую Шерсть, чтобы хоть на десять секунд, но задержать врагов тут, не дать им пройти дальше, дать своим рдд[56] шанс убить лишнего врага, уменьшить, заглушить боль в конце концов, как почувствовал, что меня лечат! Это было блаженство. Меня будто окунули в прохладный ручей, после суток нахождения в пустыне. Я впитывал в себя весь хил, все удовольствие от него, как наркоман, дорвавшийся до дозы. Благодаря отхилу я смог прийти в себя. Безумие безнадежного боя сменилось осознанием — я жив! Желание отомстить врагу за все, хлестнуло по моим нервам. Оставшийся в живых последний воин тоже получил лечение, и мы атаковали вдвоем. Из?за наших спин раздался пропавший около часа назад крик:

— РАССВЕТ! РАССВЕТ!

Легион чат:

… Тут есть еще живые?! Танки, вы продержались, молодцы! Не боись первые альянсы, мы уже тут!

… Привет смертнички, не ждали? А мы пришли!

И к нам на помощь уже спешили наши убийцы и целители. Убийцы смерчем ворвались в толпу врагов сея смерть всюду. И мы стали прорывать строй врагов. Крик усиливался. Мы давили и давили противника. Идя по костям убитых, испытываешь странные эмоции и если бы я не знал что это игра, и все они воскреснут через час, я бы наверно не выдержал и просто осел на землю, пытаясь унять дрожь от ужаса. Осознание того что из двух тысяч красивых, бронированных игроков сверкающих латами, с щитами на которых изображен наш герб, улыбающихся и ждущих предстоящей битвы, к середине боя осталась едва ли половина,

озлобленных, мечтающих чтобы это все быстрей кончилось пусть даже со смертью, в помятых, обгоревших истлевших в некоторых местах доспехах. А в конце боя осталось лишь с десяток уже не бойцов, нет, а просто уставших людей, понимающих, что они выполнили задачу, поставленную перед ними — не пустить вражеских милишников к лучникам и магам. Мечтающих только об одном — упасть без сил или умереть.

Буквально через двадцать минут все поле огласилось:

— РАССВЕТ!!! РАССВЕТ!!!! РАССВЕТ!!!! РАССВЕТ!!!!!

Мы победили. Народ ходил по полю, собирая трофеи, выпавшие с врагов и с наших бойцов. Потом вещи вернуться к хозяевам и потерянные заменят из склада легиона. На поле лежало много тел, в том числе и вражеских, с разной тяжестью переломами. Если в бою на лежащих никто не обращал внимания, то сейчас чужих добивали, а своих лечили. Мы победили, но я не чувствовал себя победителем. Возможно, я просто устал, а возможно, начав жить в этом мире, я стал воспринимать его всерьез. И погибшие рядом со мной десятки игроков все никак не покидали моих мыслей. Их лица были искажены болью, умирая, они испытывали облегчение. Да я знал, что все мы через час появимся на точках привязки, но осадок остался. И вспоминая все, что я чувствовал в этом бою, я содрогался от страха. Вдруг это повторится? Я не хочу больше воевать! Я устал! Я не могу больше терпеть этот ад! Мое восприятие боли сто процентов, у остальных же пятьдесят и то многие не выдерживали и ломались. В скоротечных стычках с противником, такого не было. Не было ощущения безнадежности, загнанности, когда впереди враг, а назад нельзя. И выход только умереть, потому что выжить невозможно.

Оказалось, что пока мы сражались с вражескими танками, наши маги и лучники точечными ударами сносили вражеских. И эта перестрелка была выиграна нами, а после нее и весь бой. Но если бы мы не сдержали вражеских милишников, то был бы полный наш разгром. Всего десять минут разделяли нас от поражения. А целители, были отозваны Лесником для поддержки наших дальнобойных дд, благодаря чему и была выиграна перестрелка, но были уничтожены почти все танки. Те же полторы сотни человек, которых Лесник послал куда?то влево от войска, оказались всадниками. Все они имели ездовых петов, и из них был сформирован конный отряд. В середине боя они ворвались в тыл противника, где первыми на их пути оказались недобитые имперцы, отошедшие на подхил. Больше тысячи раненных были уничтожены за несколько минут, после чего конница отступила, потеряв половину бойцов. Следующий удар она нанесла в правый

фланг противника, где оставалось на тот момент меньше всего врагов. Там они и погибли, прихватив с собой еще человек двести. Правый фланг благодаря их усилиям был уничтожен первым. Лесник оказался хорошим стратегом, и сумел поставить победу выше всего, пожертвовав ради нее бойцами первых рядов, то есть нами — воинами и танками и всей конницей легиона.

Его расчет оказался верен. Враг рассредоточил своих целителей между танками и дд и потому проиграл. Мы же потеряв танков, сумели сохранить дамагеров, и ими закончили бой. Своей ПОБЕДОЙ. Но как же тяжело было осознавать, что нас использовали втемную. Ведь мы надеялись на хилов, ждали до последнего, что нас отхилят и умирали. Крики — где хил??? — до сих пор стояли у меня в ушах, так же как крики боли стоны умирающих и исчезающие тела, оставляющие поле себя скелеты, по которым вперед шел враг, а потом и мы. Пусть это игра но боль мы чувствуем на пятьдесят процентов все! Я же, как оказалось, на все сто. Наверно я оказался не готов к такому бою, и скорее всего, чувствовал я просто обиду, детскую обиду, что мне не сказали, а воспользовались мной. Не знаю. Тот же конный отряд знал что умрет, но все равно пошел, а нас даже не предупредили.

Я просто хочу есть и спать. Война войной, а обед по расписанию. Я усмехнулся и побрел в городок Мох, ставший по чистой случайности моим и бой за который мы выиграли. Я напросился к старосте, который меня накормил вкуснейшим ужином и уснул на привычной уже мне кровати.

Снилось мне, что я несусь на черном, чернее ночи, коне и врезаюсь в строй врага, уничтожая всех, кто вставал у меня на пути.

На следующий день вернулся в резиденцию узнать последние новости. Я пришел в норму после вчерашнего боя, и готов был вновь сразиться, хотя и содрогался при мысли о повторении этого кошмара. А сон… я действительно понял, что хотел бы воевать в качестве конницы, но я оборотень и в этом моя сила. На коне же я бесполезен, а значит и конь для меня станет лишь обузой.

Столица бурлила. Везде обсуждался вчерашний бой. В резиденции оказалось неожиданно тихо. Сокланы ходили, с интересом поглядывая на дверь второго этажа. Я спросил у одного из них:

— А чего так тихо? И что там. — Я показал на дверь, с которой многие не сводили глаз.

— Ты чего? К нам пришел глава гильдии Империя, обсудить ситуацию. Теперь вот все ждем, что будет дальше, пока временное перемирие.

Ну ничего себе. Всего один бой и они пошли на переговоры? Слабоваты, однако. Я подключился к сети через браслет и зашел на сайт игры. Самой читаемой темой оказалась — **Бой у Мха**. Зашел туда, став с интересом читать. Первый же пост содержал в себе видео всего боя. С нескольких позиций. Оказалось, что у нас были операторы, снимающие все происходящие, в том числе и в рядах танков. Смотреть я не стал, а начал читать комментарии. Все склонялись к тому, что битва была Эпичной, ни в одной игре такого массового сражения еще не было. Восторги поздравления охи и ахи, вот в принципе и все, что было в теме. Но я нашел и нечто интересное.

Оказалось, что почти каждый участник приобрел татуировку по окончании битвы. Игроки, нанесшие определенное количество дамага получили татуировки в виде стрелы и огненного шара, трех уровней в зависимости от урона, дающих по 1–2–3 к одному из параметров. Получившие определенное количество урона — татуировки в виде щита с параметром выносливость 1–2–3 в зависимости от качества татуировки. Ну и хилы тоже оказались не обделены. У них татуировка выглядела в виде ладони и белого огонька и на ней — эффективность исцеления + 0.1–0.3–0.5 %.

Администрация ответила на вопрос о татуировках:

Каждый бой уникален. Но такие массовые бои редкость. Поэтому была введена система поощрений в виде татуировок. Для их получения надо нанести за ОДИН бой более двухсот пятидесяти тысяч урона по противнику, либо получить более ста тысяч урона, либо отхилив больше пятисот тысяч урона. При выполнении одного из условий получите, по окончании боя, награду в виде татуировки. Но это обычные. А есть еще уникальные, эпические и легендарные. Подробно о них говорить не буду, это секрет каждого клана, скажу лишь, что их можно получить только при выполнении определенных условий. И сделать это не так?то легко.

Я снял броню и стал осматривать тело. На груди красовались две новые, цветные татуировки:

Несгибаемый 2 — выносливость +5, чувствительность к боли -1%. Эпический.

Вы за один бой получили более двухсот тысяч урона и остались живы.

Смертник 3 — ловкость +5, чувствительность к боли — 0.5 %. Эпический.

Вы взглянули в глаза смерти и остались живы там, где погибло более двух тысяч соратников. Радиус не более ста метров.

Ничего себе, у меня две эпические татуировки за бой. Пусть

они не первого уровня, но они эпические! Я поспешно вернул одежду на место, и подошел к столу перекусить. За такие татуировки стоило сражаться. Я буду меньше чувствовать боль! Пусть сейчас это, какие?то полтора процента, но в перспективе я смогу достичь полной невосприимчивости к ней! Хотя это наверно очень трудно.

Так же в теме писали, что на месте боя поставили Стелу. Теперь, все кто к ней прикоснется, получит суточный бафф на один процент к урону и защите. А игроки Рассвета получат бафф в два процента, как победители. Империи же эта Стела бесполезна — они проиграли и не имеют права ей пользоваться.

Нда, натворили мы делов. Я открыл инвентарь посмотреть, сколько у меня денег, и тут только вспомнил, что у меня куча собранной за время профилактики травы и яиц! Плюнув на все, пошел в Мастерскую, и стал варить зелья. За этим делом меня и застала надпись:

Внимание. Легион Рассвет и легион Империя подписали мирный договор.

Внимание Городок Мох доступен игрокам легиона Империя. Цены X5.

Клан чат быстро стал заполняться ликующими сообщениями.

— Наконец?то мир, покачаться спокойно можно!

— Урааа, я снова могу ходить одна без охраны!

— Ну наконец?то можно спокойно играть, не ожидая нападения со спины!

Люди устали от этих дней противостояния. Все?таки тут мы отдыхаем, а военные действия без перерывов не способствуют спокойной игре.

И минут через десять написал Лесник.

Лесник: все ребят, мы подписали мир. Имперцы выплатили нам за доставленные неудобства тысячу золотых! И десять зелий на увеличение одного параметра на плюс один. То есть выпил зелье и у тебя один из параметров увеличиться на единицу навсегда! Рад вам сообщить, что по итогам этой победоносной войны мы по всем пунктам обыграли врага! И теперь они в большом минусе, как по деньгам, так и по уровням из?за полного отсутствия кача в эти дни! Эта Победа, заслуга каждого из нас и очередной кирпичик в фундамент нашего будущего господства!

Легион гулял несколько дней, отдыхая от последней недели боев. Даже если бы кто?то решил собрать группу в данж, ни один танк не вступил бы в нее по причине пьянства. Я тоже посидел в холле Резиденции и слышал, как недовольны танки. Мрачные, они радовались победе очень вяло, но к концу дня лица их разгладились, и они смогли насладиться всеобщим весельем.

Все?таки, мы действительно победили и главная заслуга в этом наши бронированные лбы.

Всю следующую неделю я посвятил изготовлению зелий, подняв алхимию до двадцати пяти, использовав все свои и клановые ресурсы. На ближайшее время клану я ничего не должен, в плане крафта. Сделав это, я отправился к мастеру алхимии, чтобы купить новых рецептов.

— Я могу научить тебя варить зелья по новым рецептам. — Сказал мне мастер алхимии, узнав уровень моего мастерства в алхимии и сенокосе. — Но у тебя сейчас есть выбор. Перешагнув планку в двадцать пятый уровень алхимии и травника, ты потеряешь возможность выбора, и пойдешь по общему пути. Но сейчас и алхимия и травник развиты у тебя ровно на нужном уровне. Так что выбирай, идешь по обычному пути, или выбираешь иной. В любом случае этот разговор останется между нами, в противном случае ты потеряешь все знания в алхимии и травнике, без возможности их восстановить.

Опять какой?то выбор. Значит если бы я сейчас не пришел к нему, а собирал бы растения дальше или варил бы зелья, то этого разговора даже не было бы? Интересно, что за выбор, конечно обычный путь это быть как все, и я выберу второй вариант, но сомнения есть. Была, не была.

— Я хочу научиться новому, необычному знанию.

Мастер улыбнулся.

Внимание, вы отказались от профессии алхимия.

Внимание, вы отказались от профессии травник.

Внимание, вы изучили профессию Знахарь.

Вы достигли нового уровня в понимании зелий и их реагентов.

— Ну что молодой Знахарь, я могу обучить тебя рецептам. Но каждое из них стоит по пять золотых. Всего в данный момент ты можешь изучить их три.

Я подавился слюной. Пять золотых! Да это грабеж! Ну блин, хотя сначала стоит посмотреть на сами рецепты, мало ли.

— Можно узнать, что за рецепты? — Спросил я и он кивнул.

Настойка восстановления жизни 1 — восстанавливает 300–400 единиц здоровья. В течении минуты каждые 10 сек. Восстанавливает по 30 ед здоровья. Откат минута.

Настойка восстановления манны 1 — восстанавливает 400–500 единиц манны. В течении минуты каждые 10 сек восстанавливает 40 ед манны. Откат минута.

Настойка лечения травм 1 — излечивает слабые переломы и травмы.

Я изучил все. Да, это отличные настойки, в алхимии зелья

хороши, но тут еще минуту будет регениться хп или мп. Но ресурсов надо немного больше. Зато эффект!

— А их можно делать на походном наборе алхимика? Или надо купить что?то другое? — Спросил я, внутренне ликуя, поучив такие рецепты.

— Ты прав, тебе надо купить набор Знахаря и желательно сумку. Там ты сможешь хранить и собранную траву, и все настойки. У меня есть одна, но она довольно дорогая, так как имеет сто ячеек и не имеет веса.

Я купил за сотню золотых сумку и за пятьдесят набор, продав свою сумку травника и набор алхимика за пятьдесят золотых ему же. Отлично. Стоп! А опохмел! Я быстро залез в появившуюся книжку Знахаря, где были все мои рецепты и с удовлетворением нашел рецепт опохмела, только он изменился!

Опохмел — снимает негативные последствия после употребления крепких напитков. Действие — мгновенно.

Раньше он снимал в течении часа все, а теперь мгновенно! Ну, ресурсы не изменились, лишь добавилось пара новых ингредиентов. Я решил сразу объяснить гномам, что случилось, чтобы потом не было претензий.

К Чарону меня привели без проволочек.

— Ты выполнил мое поручение? — Спросил он, едва я перешагнул порог кабинета.

— Нет. Я тут немного по другому вопросу. — Интерес, вспыхнувший в его глазах при виде меня, потух.

— Спрашивай, но не забывай, что я жду Слизь. — Нетерпеливо ответил он, напомнив мне о задании.

— Тут случилось кое?что непредвиденное. Понимаете у меня больше нет того рецепта… нуууу, опохмела. — Я замолчал, наблюдая за его реакцией. Он сначала побледнел, потом схватился за сердце и просипел:

— Почему? Что случилось?

— Ну, мастер алхимии дал мне выбор, что изучать дальше, и я пошел по своему пути. Теперь рецепт опохмела новый и выглядит так. — Я протянул ему листочек, где описал действие зелья и необходимые ресурсы.

Гном, читая первые строки, где я описал эффект, вздохнул как?то облегченно, но глаза с каждой прочитанной строкой стали вылезать из орбит. Он прошептал благоговейно:

— Мгновенно! — И такое блаженство появилось на его лице, что мне стало стыдно, что я стал его причиной. Ну не совсем я конечно, но косвенно моя вина присутствует. Но я уже все обдумал пока шел сюда.

— Понимаете, — прервал я его блаженное состояние, — зелье

изменилось, стало сложнее в изготовлении, да и эффект теперь…

Закончить я не успел, так как Чарон жестом меня прервал и спросил прямо:

— Чего ты хочешь, грабитель?

Я улыбнулся.

— Повышение цены за каждое изготовленное зелье. — Я замолчал и тут мне пришла в голову идея: — с какого уровня города вы строите там свой банк?

Вопрос застал его врасплох.

— С десятого. — Недоуменно ответил он, смотря мне прямо в глаза.

Так. Чтобы взять деревне шестой уровень легиону пришлось потратить все имеющиеся деньги, а на седьмой нужна такая сумма, что огого. Каждый новый уровень дороже предыдущего раза в три, так что десятого не видать еще очень долго, если не поставить там банк, и не увеличить количество посещающих городок игроков.

— Ну, тогда я хочу, что бы вы построили банк в городке Мох. Он шестого уровня.

Гном от негодования покраснел.

— Ты хоть представляешь, сколько стоит построить Новое здание Банка??? И зачем оно в городе шестого уровня??? Подожди?ка городок Мох, им же владеет Слон… — он хлопнул себя по лбу, — все ясно! Ты смог меня удивить. — Он задумался.

Я стоял перед его столом и ждал его решения. Сам банк прибыли мне не принесет, но вот его наличие в деревне привлечет туда много игроков. Зачем каждый раз летать в столицу, когда можно все сделать в моем городе? Хотя, аренда земли банком будет идти в казну города, а это все?таки деньги. Хммм.

— Ближайшие два года банк не будет платить налог за землю. — Сказал я, надеясь на положительный ответ.

Гном лишь мельком взглянул на меня и кивнул.

— Хорошо. — Наконец сказал он. — Мы начнем строительство банка в твоем городе. Три года платы за аренду не будет. Так же деньги за каждое изготовленное зелье я удваиваю. Ячейки клана и твоя личная, остаются без изменений. Согласен?

Я выдохнул с облегчением и кивнул.

— Да согласен.

— Тогда сейчас получаешь ресурсы и делаешь первую партию зелья бесплатно. Это не обсуждается. Потом все как обычно, раз в месяц. — Тон его был жестким, и я понял, что спорить не стоит, а потому лишь снова согласно кивнул.

— Если можно, выделите мне тут комнату, сделаю все сейчас,

только поесть приносите и запить что?нибудь. Набор для изготовления с собой.

Если Чарон и удивился, то промолчал. Меня проводили в пустую комнату, в которой была лишь кровать и стул. Я сел на каменный пол и стал делать опохмел.

Работой гномы загрузили меня конкретно. Пришлось сделать больше пятисот зелий, подняв Знахаря до второго уровня. Прошло три дня, прежде чем я вышел из банка и смог вздохнуть спокойно.

Глава 6. Месть Заката

Написав в легион, что пойду в Синие Болота, я пошел к мастеру грифонов, вступив в группу. Через тридцать минут мы были уже в данджe и началась нудная работа танка. Как всегда после прохождения данджей я отправился в лес на истребление волков и сбор травы. Вернувшись в деревню, я с удовольствием отметил, что стройка банка началась. Староста был доволен, как пес после случки. Спросив у него разрешение, переночевать, я поднялся на второй этаж и уже хотел лечь спать, как увидел в клан чате то, что меня поразило.

Клан чат:

Столп: все вы знаете, что произошло вчера вечером. Сегодня мы узнали все более подробно. В результате взрыва медицинского центра во Владивостоке, погибло более восьмисот человек. Больше сотни находиться под завалами, спасатели работали всю ночь. Но шансов найти живых с каждым часов все меньше. Полиция заявила, что это взрыв газа, мы же провели свое расследование. Итоги узнаете позже.

Ничего себе! Я оказывается, многое пропустил. Взрыв Центра. Я был поражен. Атом был в сети, и я решил написать ему.

Слон: здорово! Слушай, мы можем поговорить или ты занят?

Атом: ого, кого я слышу, говори где, я приду если недалеко.

Я объяснил, где нахожусь и через двадцать минут мы сидели с ним в таверне и пили пиво. Сон отменяется.

Как обычно Атом оказался в курсе многого происходящего в реале. Оказалось, что наше сообщество стало создавать боевые группы из тех, кто способен драться. Так же у некоторых пенсионеров оказались влиятельные дети или внуки, и поэтому у клана есть возможность влиять на некоторые решения принимаемые в реале. Так же бывшие работники силовых структур, тоже попали в программу инвалидов и центров для них. Связи у этих людей остались, а значит и возможность из первых рук узнать о многом. Короче говоря, Сообщество Рассвет, стало активно собирать силы для защиты себя и своих семей. Так, к примеру, оказалось, что иногда пропадают люди из Центров.

Уезжают навестить родных, а потом все, пропадают. Некоторых находят убитыми, девушек же насилуют и после убивают. А теперь взрыв центра. Атом сказал, что это стало последней каплей, и теперь мы будем оказывать сопротивление и мстить. Благодаря связям в реальном мире удалось найти нескольких убийц. Боевики Рассвета жестоко отомстили им за смерть своих товарищей, насильников же пытали и мучили сутками, прежде чем покончить с ними. Все это снималось на камеру и выкладывалось в сеть с названием — **Месть Заката**. На этих же видео объяснялось, за что казнят этих людей. Естественно все эти ролики сразу изымались из интернета, но перед этим их успевало скачать немало людей. Флешки и диски с ними стали расходиться по стране. Кто?то поддерживал нас, а кто?то стал ненавидеть и проклинать. Правительство вплотную занялось этой проблемой. Но все их попытки найти распространителей и исполнителей в этих роликах оканчивались неудачей. Все?таки, хоть мы уже и ворвались в век полного погружения в виртуал, но проблемы реала в коррупции, продажности, да и просто человеческих факторов преодолеть не смогли. Но для нас это было и к лучшему. У Рассвета оказались развязаны руки, и месть всегда находила свою цель, если это было возможно. Теперь же все силы оказались брошены на расследование взрыва, и уже сейчас специалисты утверждают, что это теракт. А раз так есть заказчики, и есть виновные. Значит, скоро в интернете появиться новый ролик **Месть Заката**. Но мертвым это не поможет, зато позволит живым спать спокойнее. И как надеются все, предотвратит будущие неприятности, хотя может и привлечь. Как сказал Атом:

— Если полиции не может нас защитить, то мы сделаем это сами. Слишком часто деньги заменяют правосудие.

Мы помолчали, а потом он продолжил:

— Представь, в легионе в онлайне более пяти тысяч человек, в данджах, на каче, в Клановом доме, а потом бац, — он отпил из кружки, — и около тысячи человек выходят из игры разом. Вначале все подумали, что там свет вырубили или еще какая авария, а оказалось… — он лишь махнул рукой. — Все уже привыкли, что иногда кто?то выходит из игры, а потом оказывается в Закате. Но произошедшее серьезно повлияло на нас. И знаешь… нам, да я тоже участвую в карательных операциях, перед каждым делом показывают фотографии убитых. И при жизни и после. И видя этих людей, еще недавно живых, радующихся жизни, мы делаем с убийцами то, что никогда наверно не смогли бы сделать в обычном состоянии. Честно говоря, когда мы казнили нескольких насильников, я еле

сдерживал себя, что бы не опорожнить желудок. Мы сделали с ними такое, что мне до сих пор мерещатся их крики, я до сих пор вижу все свои действия перед сном. И кошмары, это самое тяжелое. Но не подумай что я жалею о своих поступках, они не жалели тех кого мучили, и я не собираюсь их жалеть. Возможно потом, в будущем смогу нормально относиться ко всему этому, и смогу чисто выполнять заказы, но сейчас мне тяжело. Так вот, если я буду казнить тех, кто взорвал центр, то сделаю так, чтобы они до последней секунды своей жизни молили лишь о смерти, и постараюсь что бы последние часы их жизни были незабываемыми. — Он зловеще улыбнулся, глаза полыхнули ненавистью, руки сжались.

Мы выпили с ним еще, и я дал ему десять зелий опохмела из своих запасов. Он удивился, но принял поблагодарив. На улице уже было темно и Атом вышел в реал, решив отдохнуть, а я отправился спать.

То, что мне сказал Атом, не выходило из головы. Как бы не стало хуже от их действий, но сидеть, сложа руки — последнее дело. То, что Рассвет в реале стал активно действовать сделает врагов осторожнее, а случайных убийств позволит избежать страх перед возмездием. Надеюсь, что все будет хорошо. А я сделаю все, чтобы в игре мы стали еще сильнее, ведь если есть другие как я, то в будущем их будет становиться только больше.

Проснувшись утром, я прокрутил последний разговор в голове. Похоже, мы становимся настоящим легионом. За своих стоять горой. Месть, даже если ты сам можешь пострадать. Главное не ты сам, главное легион и его благополучие. Нет, о себе никто не забывает, но все?таки мы опасные противники, нам нечего терять, большинство из нас доживают свою жизнь в игре, радуясь новым возможностям. И я все?таки рад таким изменениям, хотя это и необычно жить с теми, кто отомстит за тебя, и ты это знаешь и не так страшно погибнуть, даже сама мысль, что за тебя отомстят, позволяет с усмешкой смотреть в глаза врагу — надолго он тебя не переживет. Я горько усмехнулся. Почему люди, прожив уже больше двух тысяч лет, все еще продолжают вести себя так, будто только вышли из пещер?

Я отогнал грустные мысли и пошел к данджу, на ходу ища себе группу. И дни потекли своим чередом, походы в Синее Болото, убийство волков в соседнем лесу и сбор травы. Через месяц мне уже начало казаться, что я узнаю каждого волка, а они, будто, обреченными взглядами встречали меня, понимая, что это снова я. Растения появлялись всегда в разных местах и их поиск хоть как?то скрашивал однотонность этих дней.

У меня появилось много знакомых, но людей с кем я бы хотел

общаться постоянно не было. Возможно, я их и не искал. Мне было неплохо и одному, каждый день узнавать новых людей каждый день было что?то новое и необычное.

Мне объяснили, что для дальнейшего развития мне надо взять в болотах пятьдесят первый уровень, и потом уже начинать ходить в следующий данж. Он тяжелее всех предыдущих, и все эти данджи с их разнообразными тактиками прохождения и убийства боссов, были лишь подготовкой. И я, изо дня в день, приближал момент своего апа. Качать новую профессию стал с первого похода после получения Знахаря, во время перерывов на отдых в данже. Лесник несколько раз спрашивал меня о ней, но я молчал, говоря лишь, что для клана буду делать только после взятия пятьдесят первого уровня. Я понимал, что чем раньше стану делать для клана настойки, тем легче им будет качаться, но решил, что привыкать к настойкам не стоит, и пусть пока справляются так. Знахарь я один в клане и обеспечить настойками всех не в состоянии в принципе, так что подождут. Но вот пришло время делать опохмел для гномов, и я написал Леснику, что готов творить, нужны лишь ресурсы и скинул ему список.

В Резиденции людей было не много, и я спокойно прошел в свою личную комнату. Гномы дали мне ресурсы, встретив меня прямо у мастера грифонов. Так что заходить в банк не понадобилось. Клановые ресурсы мне передал незнакомый игрок одиннадцатого уровня, с восхищением смотревший на меня. Его восхищение объяснилось тут же:

— А это вы Чемпион арены? — Я лишь кивнул.

Стараясь не обращать внимания на него, он не уходил, пошел в личную комнату. Оказавшись внутри, начал изготовление. Выполнив заказ гномов и клана, возобновил походы в ненавистное уже Болото. Через месяц, наконец, апнул пятьдесят первый уровень! Собрал новый сет. И сразу отправившись в личную комнату, снова выполнял заказы гномов и клана, а так же переработал остатки ресурсов скопленных за эти месяцы. Знахарь поднялся до одиннадцатого уровня и у алхимиков я изучил новые рецепты.

Настойка стойкости — выносливость +20 на два часа.

Настойка разума — интеллект и энергия +10 на два часа.

Настойка мощи — сила и ловкость + 10 на два часа.

У мастера оборотней я застрял надолго. Подойдя к нему, услышал:

— Ты познал кто такие волки, обычно такие знания позволяют призвать волка. Оборотням эти знания усилили бы их воплощения, а ты к тому же воин леса, все это дает тебе возможность изучить эпическое умение одно из трех, выбирай: Гризли(волк), Пума(волк), Филин(волк). Одно из твоих воплощений измениться и изменяться его параметры. Если ты соберешь еще сто душ другого зверя или существа, то сможешь изменить другое воплощение, но для второго изменения одного воплощения понадобиться не сто, а пятьсот душ.

КРУТО! Теперь я буду уникальным оборотнем, еще сильнее, чем раньше. Да я таких дел натворю. Я заулыбался, как идиот, и выбрал Гризли(волк). И тут же учитель меня огорчил следующей фразой:

— К сожалению, все умения доступные медведю, в этой форме не активны. Теперь тебе придется их адаптировать к новой форме, я помогу тебе в этом, но это стоит денег.

Я застонал. Когда же он озвучил сумму, я понял что надо идти в банк. С собой у меня лишь пара сотен золотых, а каждое улучшение умения стоит двадцать! И вот, выучив умения, я открыл меню персонажа.

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 51–ой уровень

Физ защита — 2460 Маг защита — 236

Здоровье — 4786 Мана — 1000

Физ атака — 158–168 Маг атака — 14.6

Характеристики:

Выносливость — 326 Сила — 290

Ловкость — 112

Интеллект — 48 Энергия — 46

Переносимый вес — 95.6

Пассивные умения:

Живучий 2 — Восприимчивость к исцелению +2%

Воин леса — ваш урон в лесу увеличивается на 10 . Маскировка в лесу + 35

Акробат 20 — урон при падении — 20%

Профессии:

Кулинар 2 — энергия + 2

Мастер на все руки 3 — ловкость, сила, интеллект + 3

Знахарь 11 — выносливость, интеллект, энергия + 11

ОЛ — 22.

Пассивки — сила леса и душа, апнув двадцать пятый с помощью пассивки Лесной Эльф дали мне возможность выучить новое пассивное умение — Воин леса. Умения изменились, появились дополнительные свойства почти в каждом, на пятидесятом уровне форма медведя преобразовалась в гризли, а благодаря душам волков появилась приписка:

Перевоплощение в гризли (волк) не улучшаемый, след уровень на 100

Хп +20 %

Сила +15 % Ловкость +5 %

Физ защита +20 % Маг защита +15 %

регенерация здоровья повышается на 5 ед в сек.

Волчья песнь — доступно в форме зверя, улучшенной душой волка. Действует только на себя. На 30 минут увеличивает ваше здоровье на 250 единиц, сила, ловкость +5.

Рев — доступно в форме гризли. Провоцирует всех врагов в радиусе 15 метров на агрессию по отношению к вам, и заставляет атаковать вас в течении 5 сек. Откат 20 сек.

Черная шерсть — доступно в форме гризли. Ваша шерсть приобретает черный цвет, и уменьшает получаемый вами урон на 45 процентов в течении 15 сек. Откат 10 минут.

Стремительный таран 1 — вы бежите на противника, сбивая его с ног и нанося дамаг. Урон зависит от успешности тарана. Скорость бега увеличивается на 150 % на 10 секунд. Откат 15 сек.

Молот 1 — вы бьете лапой противника физ. урон 50–75 ед, станит цель на 3 сек. Откат 7 сек.

Вой — Вокруг вас сотрясается земля. Все враги в радиусе 7 метров от вас получают урон 100–150 и оглушаются на 3 секунды. Откат 1 минута.

Бешенство: Вы встаете на задние лапы и ваш урон увеличивается на 250 % откат 3 минуты.

Лунная песнь — вы восстанавливаете 10 % здоровья. Откат 10 минут.

Татуировка **Аура Леса**, изменилась на **Воин Леса** и теперь на груди помимо татуировок за бой у Мха, вместо зеленого листочка

появился зеленый щит в форме березового листика.

Татуировка Воин Леса:

Физ и маг защита +3 %.

Регенерация здоровья +7 в 3 сек.

Итого я стал обладателем уже шести татуировок! Никогда не думал, что когда?нибудь они вообще появятся на моем теле. Две за Мох, Ученик, Воин Леса, и две за арену. Ндаа. Такими темпами я скоро весь буду покрыт ими.

Так же остальные перевоплощения изменились в более мощные. И для них мне пришлось так же изучать умения. В общем, от моего богатства осталось лишь пятьдесят золотых. Пума дала мне два дамажащих умения, которые я могу использовать в форме гризли. Филин оказался бесполезен, как и раньше. Я не знаю, радоваться или нет изменениям. Вроде стал намного мощнее, и умений наносящих дамаг стало на одно больше, но я сильно потратился, и такими темпами скоро обнищаю.

В банке гномов положил остатки денег в ячейку и отправился к Чарону сдавать задание Болот.

Как он обрадовался, увидев меня, не передать словами, а стоило мне сдать задание, как появилась надпись:

Внимание! В секторе Питер 3 открыта новая профессия — Создатель големов.

Для изучения профессии обратитесь к гномам отделения банков сектора.

Чарон самодовольно улыбнулся и посмотрел на мое ошарашенное лицо и захохотал.

— Не ожидал? — Сквозь смех протолкнул он слова. — Благодаря твоим стараниям, мы смогли открыть новую профессию! Теперь мы можем создавать големов, и будем продавать их по таким ценам… — Он поднял указательный палец вверх, и стал медленно поднимать руку. Видимо этот жест означал очень дорого. — Учить пока никого не станем, ну или за очень большие деньги. А твоя награда, извини, учить профессии тебя тоже не будем, десять боевых големов и пять обычных. Боевых можете для резиденции своей оставить на охрану, к примеру. Обычные — это работники, принеси — подай, могут еще в шахтах работать ну и так. Просто резиденция у вас есть, я знаю, а вот шахт нет. Так что найдете им применение. Ремонтировать их не надо, они сами восстанавливаются со временем, даже если их уничтожить. А создать одного боевого голема, это надо потратить минимум сотню тысяч золота, так что цени наш подарок! Хотя, ты не дурак и понимаешь, что мы заработаем на их продаже намного больше, чем твой подарок. Ах да, ты доказал

мне да и всем гномам нашего сектора что ты наш друг, так что…

Внимание. Вы выполнили задание **Слизь Синих Болот**.

Награда: 10 боевых големов, 5 рабочих големов.

Внимание! Вы стали Другом гномов сектора Питер 3.

Отношение с расой гномов +50 %

Ваша ячейка поднялась до десятого уровня.

Ячейка вашего клана поднялась до десятого уровня.

— Теперь будешь ты и твой клан получать по десять процентов в год от суммы вклада. Выгодно согласись? Но больше поднимать бесплатно не буду! Я не спорю, ты нам очень сильно помог, и ты единственный кто смог получить наше задание, благодаря репутации, полученной от опохмела, и без тебя и сейчас не было бы претендентов на это задание, но и ты пойми — это все что я могу сделать в благодарность. — И он замолчал.

Я все это время стоял, переваривая услышанное и читая клан чат, где уже вовсю проклинали жадных гномов, которые заломили за обучение сто тысяч золота с человека.

— Заданий пока что для тебя нет, хотяяя… — он задумался — нет, ты еще слаб и не справишься. Приходи ко мне, когда станешь, ммм, ну хотя бы сотого уровня, тогда и поговорим. Удачи тебе Слон, ты нам здорово помог, а теперь иди, у меня дел ну очень много, иди, иди.

Меня выпроводили в общий зал, и на вопрос можно ли поговорить с Чароном позже, ответили, что до сотого уровня можно не пытаться. Вот гад а, я ему тут золотую жилу нашел, а он. Тьфу.

Я вернулся в резиденцию и в который раз не знал что сказать. Перед входом в здание стояли големы! И Лесник, увидав меня, подскочил и заорал:

— Это ты сделал задание на новую профу? А почему не изучил? Или это вся награда? Ты вообще понимаешь что натворил? Теперь донатеры накупят себе големов и просто раздавят нас! Ты это понимаешь!?? Да нахрен ты вообще делал это задание, если не изучил этой профы?*!!!! Что молчишь …ять*!!!

Я начал злиться, с первых его слов, а когда он закончил и вопросительно взглянул на меня, прорычал:

— Во — первых, я не знал, что будет так, в заданиях не было награды. Во — вторых, радуйся, что Я получил хоть десять боевых големов, городок, который приносит стабильный доход, стал Чемпионом, у меня уникальная профа! И не забудь ячейку десятого уровня для легиона!!!!!!! — В конце я уже орал на него. И продолжил, — кстати, трех боевых и двух рабочих, я забираю в свой город. Это не обсуждается. Остальных отдаю в твое распоряжение, но принадлежат они мне. Запомни это.

Не дождавшись ответа от него, развернулся и пошел к мастеру грифонов. То, что големов доставят в город, я не сомневался. А больше в данный момент меня ничего не интересовало. Хотелось лишь посидеть в тишине и посмотреть как дела в моем городке.

Глава 7. Земли ужаса

Оказавшись в городке Мох, я первым делом отправился посмотреть, как идет стройка банка, и был приятно удивлен, увидев здание, которое начало функционировать. Пошел в дом старосты, уже главы города. И стал разбираться с информацией, полученной от него. Сутки я изучал все доступное по городу, узнав, что в казне города в данный момент храниться более ста золотых монет. Столько же я перечислил на свой счет и двести на счет клана. Оказалось что четыреста золотых это все что удалось заработать городу в течении двух месяцев. Однако сейчас прибыли резко поползли вверх, в связи с постройкой банка, и притоком новых людей. При функционирующем банке, игрокам больше не надо посещать столицу кроме как изучить там умения. Спросив у Лесника, сколько он может выделить денег на город, я получил от него две тысячи золота. Он был очень недоволен моей выходкой, но прекрасно понимал, что Мох — единственное место в ближайшее время, кроме столицы, где игроки легиона в безопасности. Одна гостиница и таверна уже не справлялись с потоком клиентов, поэтому я построил еще по два здания этих типов, потратив все выделенные мне деньги, и немного своих. Самый большой доход деревни, а главное стабильный был от Мастера Полетов. Десять процентов от платы за перелет шли в казну города. Торговцы, ставшие посещать деревню, разнообразили список доступных товаров. При этом редкие травы городских травников улетали со свистом, что даже пришлось немного повысить на них цену.

Надо повышать уровень города и срочно. Но для этого надо много ресурсов или денег. Конечно, Ролед выдает задания на ресурсы игрокам Рассвета, и увеличивает их запас, но в награду за эти задания выдается репутация с городом, а значит и скидки в самом городе на все.

И вот утром следующего дня в город привезли моих големов. Два боевых я поставил у ворот, еще одного у дома главы города, для солидности. Рабочих же отдал в распоряжение Роледа. Ему виднее, где они нужны. Сказав Роледу, чтобы он сам, каждый месяц перечислял деньги на счеты, и если что?то случиться писал мне письмо, я вышел из города.

Я уже пятьдесят первый уровень и понял, что мне нужна информация о новом дандже и его окрестностях. Для этого

придется вернуться в резиденцию, как бы мне этого не хотелось. Последний разговор с Лесником мне не нравился. Но делать нечего, надо узнать, к чему готовиться на новой территории. Спрашивать не хотелось, зачем отвлекать людей, если можно посмотреть самому.

В резиденции было тихо. Перед входом в здание и на воротах стояло по два боевых голема, еще один оказался внутри в холле. Где были еще два, мне было неинтересно. Прошел в личную комнату и включил браслет.

Дандж называется Преддверие ужаса. Находиться в сутках пути от Мха. Вокруг огромная территория — Земля Ужаса с монстрами более пятидесятого уровня. Если до этой зоны, на один дандж приходилось по одной деревушке, и территории были не такими уж большими, то тут было расположено три деревни. Место сбора нашего клана обычно проходило в деревне Призод. И вся территория, как и дандж была заселена нежитью. В принципе это первая локация, где она появилась. При охоте на них выпадают камни душ, но очень редко. Бывают они малыми, средними, большими, уникальными, эпическими и так далее. Цена возрастает от качества камня. Используются некромантами, которых не так много в игре, которые создают из них камни силы, используемые в улучшении экипировки. Создавая камень силы, некромант не знает результата. Камни эти имеют три вида. Первый — улучшение параметры, второй — процентный бонус к чему?либо, и третий — какое?нибудь умение. Чем выше качество камня душ, тем больше шанс создать второй или третий вид камней силы. Так что, многие игроки, после взятия пятидесятого уровня, только и делают, что бьют мобов, не заходя в дандж. А в Преддверии Ужаса чаще выпадают хорошие камни, но и пройти его довольно сложно. Боссы же роняют камни душ уникального и выше грейда, как повезет. Дандж рассчитан на десять человек. В нем обитает семь боссов. Самое быстрое его прохождение у группы заняло полтора игровых дня, обычно проходят почти за два! То есть фактически десять часов реала сидеть в инстансе и потом отключение в любом случае. Не успели пройти все, дандж закроется, так как больше десяти часов подряд в игре не может находиться никто. Ну, кроме таких как я. Если раньше в данджах падали вещи уникального качества, то тут можно выбить эпические! А так же каждый босс может уронить эссенцию, необходимую алхимикам для создания зелья на один параметр в параметры на постоянку. Правда на зелье надо десяток эссенций и редкая трава (тот же корсам), но и параметры персонажа, на дороге не валяются. Те зелья на параметры, полученные кланом от Империи в качестве контрибуции, были сделаны именно из

таких эссенций и корсама. Я к своему уровню смог поднять нагрузками лишь около двадцати семи каждого вида параметров, но больше они не поднимаются, а если это происходит, то так редко, что уже праздник. Так что этот данж очень важен для игроков. А еще разработчики сообщили, что тут падает призрачный конь с последнего босса. Он уникален тем, что его можно отозвать и призвать в любой момент. Только пока такого коня, как написано на нашем форуме, еще не было замечено ни у кого. Возможно, это связано с тем, что данж могут пройти только сыгранные группы. Конь же выбитый Молчу в начальном подземелье — обычный, такого можно купить и в городе. Обычные ездовые петы, после приручения, всегда с тобой. Ты можешь оставлять их в конюшне и забирать только при путешествиях, но за простой пета в конюшнях, надо платить денежку. При смерти все ездовые петы, как и боевые, имеют время респа (1 часХуровень пета). Да, петов ездовых можно качать. Чем выше уровень, тем они быстрее, но ненамного, хотя иногда и это важно, и количество здоровья повышается.

Я узнал все, что мне было необходимо, а потому, перекусив, лег спать, чтобы завтра с утра отправиться мучить призраков в окрестностях инстанса. Зомби, призраки, скелеты, личи — вот мои будущие жертвы. А пока буду бить монстров в округе, начну искать группу в Преддверие Ужаса.

Пополнив запасы еды, я с утра полетел в Мох, откуда вышел пешком и направился к деревеньке Призод, перевоплотившись в пуму за городком.

Через полдня я встретил первого призрака, и начал с ним драться. И вот что плохо, физические атаки наносили ему дамаг раза в три меньше чем обычно. Упарившись его убивать, я понял, что охотиться комфортно на них не смогу. И стал обходить любого призрака стороной. А вот встреченные мной скелеты и зомби, меня порадовали. Они были довольно живучи и наносили приличный дамаг, но благодаря Длани мне было фактически плевать на их удары. Правда, после убийства каждых трех — четырех монстров, я садился на минутку на землю, восстанавливая себе манну и здоровье, чтобы продолжить их уничтожать. Так я дошел до деревни к вечеру. И сразу отправился в гостиницу, снять номер на месяц и вымыться. Все здешние зомби оставляли после себя специфические следы на моей броне и шкуре, пахнущие довольно мерзко. Уходить отсюда я не собирался очень долго, а спать и мыться где?то надо. Найти группу в этот данж я не смог. Хоть я и был чемпионом и хорошим танком, но вместо оборотней туда предпочитали брать нормальных танкующих персонажей. Так спокойнее, хотя и не

всегда проходили инстанс до конца даже с ними.

Прошла неделя. Я все так же бродил вокруг, иногда забредая очень далеко, собирал растения, тут они были абсолютно новые, незнакомые мне. Местами рос лес, где было проще их найти для меня, но в основном лишь одинокие деревца да холмы, со взрытой землей. И вот отправившись в очередной раз на охоту, я забрел слишком далеко, и ночевать пришлось в ближайшем лесочке на дереве. Ночевать в этих локациях без сильной группы не рекомендовалось. Это я прочитал на форуме. Ночью агрессивность монстров возрастает и появляется довольно сильная нежить. Но я спокойно уснул, проснувшись посреди ночи. Луну закрывали тучи, и она давала мало света, так что разглядеть, что именно меня разбудило, издавая шум внизу, я не смог. Я стал ждать. И вот луна показалась из?за туч, осветив пространство под деревом. Я охнул. Сотни голодных глаз смотрели на меня снизу, тут были все виды жителей этой местности, а потом я услышал хлопанье крыльев и посмотрел в сторону, откуда они исходили. На меня летели четыре костяных существа. Я посмотрел их название — Мертрор. Огромные костяные крылья, местами покрытые мясом, внушительные когти на лапах и клюв полный маленьких и наверняка острых зубов.

Я попал! Походу сейчас меня убьют либо летуны, либо голодные существа внизу. Стоп, я оборотень или кто? Превратившись в Филина, я стал с такой скоростью улепетывать от Мертроров что мне бы позавидовал бы любой коршун или орел, кто из них быстрее я не разбираюсь. Стал судорожно просматривать умения филина. Я их, конечно, изучил все, но даже не вспоминал о них, так как считал, что эта форма не пригодиться. Так, так, так. Защита, скорость атаки, исцеление все не то! Неужели так и придется до рассвета просто улетать… б… ть, впереди показались еще несколько летящих фигур. Я сменил направление полета и еще усерднее заработал крыльями. Нашел! Они же все изменились с улучшением Совы в Филина на пятидесятом!

Крыло скорости — доступно в форме Филина.

Пока активно умение скорость атаки и чтения заклинаний союзников повышается на 15 % в радиусе 20 метров. У врагов эти показатели снижаются на такой же процент. Одновременно может быть активно только 2 крыла.

Крыло жизни — доступно в форме Филина.

Пока активно умение восстанавливает по 45 ед. здоровья и манны всем союзников в радиусе 20 метров раз в 3 сек. Наносит врагам урон равный вашему отхилу + урон от маг. атаки. Одновременно может быть активно только 2 крыла.

Хвост филина — Доступно в форме Филина.

Пока активно умение у всех врагов находящихся позади в радиусе 20 метров уменьшается точность атаки и заклинаний.

Крик Филина — Доступно в форме Филина.

В течении 30 минут на цель действует бафф +15 к интеллекту и энергии.

Использовав крик на себя, я стал подпускать врагов ближе. Когда они оказались на двадцати метрах сзади меня, я активировал все три умения и стал лететь дальше. Бодрость, благодаря высокому параметру выносливости не падала, так что я мог лететь хоть всю ночь. Так и получилось. Я летел от врагов, и отовсюду ко мне слетались другие Мертроры. Десятки их летели за мной, постоянно получая урон, и не в состоянии попасть в меня, если догоняли. И десятки их слетались со всех сторон, не давая мне возможности даже отдохнуть. Бодрость бодростью, но усталость стала накапливаться. От сообщений о повышении уровня умений просто отмахивался, не обращая на них внимания. Все они были первого уровня, я же не пользовался ни совой, ни филином вообще. Занимался рассвет. Солнце на горизонте осветило маленькой полоской света тьму, с каждой минутой укрепляя свои позиции. Прошло еще несколько часов, прежде чем оставшиеся монстры отстали от меня, улетев прятаться. Они оказалась ночными существами. Приземлился на дерево, и, не выходя из формы, съел копченого мяса, устроился поудобнее и уснул.

Проснулся под вечер. Огляделся вокруг и замер. Этой территории на карте клана не было. Взглянул на свою карту. Тонкая полоска прочерчивала мрак неизвестности на ней от Призода к горам на востоке. Наш клан не был на этой местности ни разу, и информации о ней тоже нет. Взглянул вниз и ахнул. Внизу была нежить выше шестидесятого уровня. Открыл окно персонажа, я апнул пятьдесят второй всего за одну ночь! Это значит, что я убил больше трехсот скелетов? За одну ночь? Подсчитал я средний опыт за монстра и необходимое количество опыта до уровня. В отчаянии схватился за голову. ДРОП. Я же ничего не подобрал с них! Выругался. Сижу в жопе мира, дропа нет, уровень получил, хотя собирался апаться в данджe. Красота! И тут заметил что темнеет, вот б…ть!!! Уже через полчаса мне пришлось снова лететь от вчерашних тварей, к которым присоединились еще какие?то бьющие с пятнадцати метров! Пытался лететь в сторону деревни, но появляющиеся монстры не давали самому выбирать направление, и приходилось лететь туда, где их было просто — напросто МЕНЬШЕ. Я летел, используя умения, и ругался. Если так пойдет и дальше, то я

просто прокачаюсь быстрее остальных, но при этом буду без денег! А вдруг в убитых монстрах были дорогие камни душ!? Я застонал. Увидев падающую тварь, попробовал спуститься ниже и залутать ее, но чуть не умер от когтей и дальних магических атак живой нежити. Странно говорить о нежити такое…

На рассвете остался без своих преследователей. И вместо того чтобы лечь спать полетел обратно, сверяясь с картой чтобы подобрать хоть часть дропа. Полдня летал, собирая трофеи, и был очень доволен. Так можно качаться. Ночь полетать, убивая, с утра собрать дроп и спать и снова ночь. По какой?то причине тела монстров пропадали, а дроп оставался на земле. Я решил не смотреть, что подбираю, иначе не смогу сдержаться и вернусь в деревню продавать. А так могу спокойно качаться. Наверно, тут та же механика что и в столице, когда я экспериментировал с яблоком. Есть определенное время, очевидно более двенадцати часов, перед тем как дроп пропадет. Жаль я забыл уточнить этот момент раньше.

Так прошло недели две. Каждую ночь играл в салки с нежитью, а днем собирал дроп с них и самые разнообразные растения вокруг. Из тех, что годилось в пищу, варил еду. Рецептов на эти ингредиенты у меня не было, и мне пришлось ставить эксперименты на себе. Еда кончалась, а есть то хочется. Пару раз, отравившись и больше десятка раз получая разные дебафы, смог создать несколько съедобных рецептов. Так что едой более — менее себя обеспечил. Брони на филина у меня не было, кроме той, что дал в самом начале учитель друид, так что чинить было нечего почти.

И вот в очередную ночь полетел, собирая окрестных жителей жаждущих моего мяса. Меня загнали к горам, и я вдруг услышал жуткий рев. С интересом оглянувшись, увидел Костяного дракона! Элитного монстра шестьдесят пятого уровня. Сердце забилось сильнее. Только бы не заметил! Рванул от него прочь стараясь не получать урона от преследователей. Мне это почти удалось. Почти. Дракон меня заметил. Уникальные монстры мне уже встречались и умирали они в принципе, не успевая причинить мне особого вреда, но дракон… я оказался прав, что опасался его. Через двадцать минут он сократил расстояние между нами до двадцати метров и стал получать дебафы и дамаг от моих умений. Скорость его была выше моей и он, нагнав меня, попробовал укусить. Промахнулся! Я, радуясь, летел дальше, но он выпустил струю синего огня в мою сторону, и она обожгла мое крыло, сняв половину моего здоровья. А если бы я полностью попал под нее??? Вот блин! Понимая что, скорее всего сдохну, продолжал лететь, надеясь, что смогу одолеть его. Он

промахнулся укусом снова, но остальные монстры, которые и не думали отставать от меня, так же временами наносили мне дамаг. И если их урон отхиливал умением, то от огня дракона отхилиться не мог ничем, кроме настойки. Я стал пить их по откату. К концу ночи дракон сдох! Мне удалось пережить его синюю изжогу, и воняющие укусы. С нетерпением ожидая рассвета, продолжал лететь, спасаясь от монстров. Ну, когда же, когда я смогу подобрать лут с дракона!!! И вот наступил рассвет и спустя пару часов я уже мчался обратно, подбирая весь дроп, и нашел место, где упал дракон. Понял это по горке вещей на земле, еще не один летун не оставлял после себя столько. Не выдержав, стал смотреть, что же мне упало.

Когти из костей дракона. Эпический.

Необходимый уровень 60.

Урон 150–175 шанс нанести кровотечение 20 %

Панцирь из костей дракона. Эпический.

Необходимый уровень 60. Плата.

Защита 550 Маг защита 55

Выносливость 45 Сила 35

Собрав весь комплект, получите бонусы.

Камень Души. Эпический.

Так же появилась надпись, которую я заметил:

Убийца дракона. — Ваш клан получает достижение +0. 001 % к урону по драконам.

Вы первый кто нашел и убил костяного дракона. В течении недели шанс дропа с них увеличен на 10 %.

Наверно, драконы встречаются редко, так как за убийство костяного дали достижение на урон по любому их виду. А вот панцирь и когти это ДА. Я понял, что этот дандж мне не нужен в принципе и мне нравиться тут. Собрав весь остальной дроп, заснул на дереве, мечтая о полном сете дракона. В течение следующей недели летал у гор, пытаясь найти драконов, но бесполезно. Но на восьмой день мне повезло, меня заметил еще один дракон. С него не упало ничего кроме камня душ! Неделя, в течение которой был увеличен дроп, прошла, и я очень расстроился. Так бездарно проворонить такой шанс! Продолжая летать каждую ночь, в течение двух месяцев, апнул шестьдесят первый уровень. Благодаря умениям, поднявшим уровни за это время, монстры умирали немного быстрее. До сета не хватало еще трех вещей, и я решил, что никуда отсюда не уйду пока не добуду их. От моей руки, ну или крыльев, погибло уже одиннадцать костяных драконов.

Лутая наутро очередного дракона, я получил:

Череп Дракона. Легендарный.

Необходимый уровень 60. Плата.

Защита 500 Маг защита 50

Выносливость 4 ˚Сила 30

Собрав весь комплект, получите бонусы.

Это был шлем, одна из недостающих мне частей, и он был легендарным! Блин так с них и легендарные вещи падают! Я с трудом смог перебороть жадность. И решил остановиться, когда соберу весь сет хотя бы эпический. Сбор легенды займет слишком много времени.

Потратив в общей сложности четыре месяца на сбор сета дракона, получил уже шестьдесят третий уровень! И вот весь комплект.

Сет костяного дракона. Эпический — Легендарный.

Необходимый уровень 60. Плата.

Физ защита 3080 Маг защита 308

Выносливость 26 ˚Сила 190

Сопротивляемость заклинания +10 %.

Устойчивость к урону нежити + 10 %.

Бонус от полного сета платиновых доспехов +10 % к маг и физ защите.

Так же я одел когти. Оказалось, сет платы дает еще и десять процентов к броне физической и магической, а простой тяжелый сет такого бонуса не имел. Помимо собранного сета я скопил еще четыре куска доспехов для второго, и тридцать один эпический Камень душ! Забрав последнюю часть сета с земли, сразу же примерил доспехи в форме гризли. Оглядел себя. Все тело покрывали желтые кости доспеха, а на голове они были синими! Смотрелось жутко. Медведь, покрытый желтыми костями в точности повторяющими его скелет, красота!

Как обычно проснулся под вечер, выспавшись днем. Настроение приподнятое и потому решил пытаться лететь в сторону деревни. Получалось не очень, но возросший уровень и урон от апнувшихся умений помогли мне в этом. Монстры уже не доставляли тех проблем что вначале. Я уже не собирал дроп днем, мне хватало урона и дебафов чтобы почти спокойно сразу нырять к земле и подбирать выпавшие вещи. Так прошло еще две недели.

Оказавшись в Призоде, я удивился. За время моего отсутствия со второго уровня деревушка апнула уже четвертый! Скоро тут будет мастер полетов, и добраться сюда станет проще. Отправился в таверну, вымылся, снова снял номер на сутки и лег спать. Это была самая спокойная ночь за последнее время. Спал до тех пор, пока хозяин заведения не разбудил меня, сообщив, что оплаченные сутки прошли, и собираюсь ли я дальше находиться

тут. Отказавшись, пошел на первый этаж поесть. Выспался я отлично. Настроение было превосходным. Заказав себе жареного мяса, супа, и пива стал оглядываться, в ожидании завтрака. Моих сокланов было тут человек двадцать. Они все обсуждали что?то, смеялись и, казалось, что полностью довольны жизнью. Ко мне подошел орк с нашего клана:

— Слон!!! Ты где пропадал, тебя Лесник просто закидал письмами! Гномы требуют тебя и грозятся отобрать ячейку, если ты не появишься в ближайшее время. Уже почти пять месяцев, от тебя нет вестей, но ты в игре. Письма до тебя просто не доходят, приваты то же! Ты где мотался! Вставай, давай и дуй в столицу!

— Поем и пойду. — Спокойно ответил я, испортить настроение мне сегодня непросто. Я отдохнул, на мне отличный сет Платы, новое оружие, куча дропа на сотни золотых. Лепота, одним словом. Подумав обо всем этом, я блаженно зажмурил глаза. И тут подали суп и мясо с таким умопомрачительным запахом, что мой желудок, не выдержав, заурчал, а во рту началось обильное слюноотделение. Все?таки в последнее время я хоть и питался едой собственного приготовления, но по вкусу она не шла ни в какое сравнение с этим. Живем!

— Ты че, не понял? Ты нужен в столице срочно, там проблем из?за тебя выше крыши. Давай реще!

— Слушай, — я посмотрел на него и, увидев ник, сказал — Геронг, я поем, посижу и пойду, а если ты продолжишь ко мне приставать, то тебя вынесут отсюда вперед ногами. Врубился?

Орк усмехнулся:

— Попробуй, пошли на улицу, вынесешь меня. — Он хохотнул.

Я с тоской осмотрел стол с такими желанными блюдами, но поесть мне спокойно не дадут, так что придется идти. Выйдя с таверны, заметил, что вокруг собралось довольно много людей.

Приняв дуэль, я обернулся в оборотня и тут же стал получать удары от топора этого гада. Получив оглушение, я думал о том, что еда остынет, если я не прибью его побыстрее. Очнувшись, я использовал серию, которая доказала свою эффективность на арене, правда умения изменились, став еще более мощными и автоатакой просто задавил противника. Дуэль продлилась минуту. Даже не посмотрев в его сторону, вернулся в таверну за свой стол, и стал с наслаждением поглощать эти произведения кулинарного искусства. До конца трапезы меня никто не беспокоил. Но стоило мне только откинуться на стуле, ко мне тут же подошел еще один игрок с нашего клана. Я с ленцой посмотрел на него.

— Атом, привет, какими судьбами? — Говорить мне было

лень, хотелось лечь и поспать. Я зевнул.

— Привет Слон. — Тон его был сухой и деловой, явно чем?то недоволен. — Слушай, я понимаю, что ты отдыхаешь после своего отсутствия, судя по твоему уровню, ты качался без отдыха, но все?таки я настаиваю, чтобы ты оправился со мной в столицу. Нужно уладить дела. У меня ездовой пет, так что будет всяко быстрее, чем на своих двоих. Пошли. — И он, не глядя на меня, развернулся, отправившись к выходу.

Не знаю, что на меня нашло в тот момент, но я просто сказал:

— Я пойду в столицу сам. Один. И няньки мне не нужны. И пойду я сам, когда захочу, но обещаю, что сегодня. А теперь извини, спать. — И, заплатив хозяину, поднялся на второй этаж к своей комнате и лег спать.

Вечером я полетел в городок Мох, чтобы оттуда, грифоном вернуться в столицу. Я понимаю Атома. Раньше он был улыбчивым, добрым парнем, сейчас же, из?за всего произошедшего с ним, он изменился. Клан стал, похоже, для него всем. Он, можно сказать, изменил свою жизнь для того, что бы защищать его и людей в нем состоящих. Потому то он и волнуется если что не так, и стал более серьезно ко всему относится. Наверно, он стал более требователен к другим, считая, что и они должны поступать так же, как и он. Этот мир уже сейчас стал менять людей, что же будет дальше?

К утру был уже в банке гномов и меня привели прямо к Чарону. Гном был недоволен, и очень сильно. Борода его топорщилась, мешки под глазами намекали о бессонных ночах.

— Ну, здравствуй пропащий. Ты в курсе, что уже пять раз нарушил наш договор? А мы все еще его придерживаемся. — Он смотрел на меня спокойно и с какой?то угрозой во взгляде. И ждал ответа.

— Я был слишком далеко и не мог вернуться, только став сильнее я смог пройти через монстров загнавших меня в глухомань. Мне жаль, что я нарушил договор, но сделано это было не по моей воле. — Я отнесся к его словам тону и взгляду абсолютно равнодушно. Мне вдруг стало плевать и на гномов и на легион. Мне захотелось просто пожить для себя, что я и делал последние месяцы. Конечно, это был эгоизм чистой воды, по отношению к тому же Атому и похожим на него людям, но я не мог с этим ничего поделать. Было ли мне стыдно? Да. Но это не меняло того факта, что сейчас мне хотелось только одного — чтобы меня оставили в покое.

Мы смотрели друг на друга и молчали. Видимо в моем взгляде он что?то увидел и произнес:

— Ладно, ресурсы тебе выдадим за все пять месяцев твоего

отсутствия, и ты сделаешь заказ бесплатно, и давай договоримся, если ты будешь снова опаздывать с исполнением договора, то потом будешь работать бесплатно. Идет?

Я лишь кивнул. Бесплатно так бесплатно, по большому счету эти деньги уже не такие большие, что бы о них сожалеть. И тут вспомнил о ключе, выбитом мной давным — давно в безымянном данджe с художественными ценностями.

— Вам не знаком этот ключ? — Достал ключ, и отвернувшийся было от меня гном, снова взглянул в мою сторону и уставился на ключ.

— Этот ключ принадлежит одному нашему клиенту. Он открывает его личную ячейку, откуда он у тебя? — Осторожно спросил Чарон.

Я поведал ему о том, где и как раздобыл его, и что еще было ценного в том инстансе.

— Если возможно верни его нам, мы передадим ключ семье клиента. В награду можешь попросить что?нибудь. — И Чарон вопросительно взглянул на меня, будто сомневаясь, что я отдам бесполезный для меня ключ.

Протянув ключ гному, произнес:

— Я хочу делать опохмел, когда буду готов в любом количестве, а не каждый месяц по чуть — чуть. Это решит наши проблемы с договором. Скажем… не реже чем раз в полгода, сойдет?

Гном задумался, но, в конце концов, принял положительное решение.

Внимание. Вы нашли способ вернуть Ключ хозяину.

Награда: отношение к вам всех НПС улучшилось на 1 %.

Негусто, но сойдет. На халяву же все?таки. Конечно я ожидал большего, но не всегда же получать ништяки фактически ни за что.

Разобравшись с гномами, я отправился к мастеру оборотней. Улучшил и изучил все новые умения. И только после этого отправился в резиденцию. Походу там будет скандал.

Меня отвели к Леснику на второй этаж в зал достижений.

— С гномами все решил? — Сразу перешел к делу Лесник, едва я вошел в зал. Я кивнул. — Хорошо. Из?за тебя нам пришлось отложить кое — какое событие на несколько месяцев, но раз уж ты явился, то будь добр в течение недели никуда не пропадай. Хорошо? Все узнаешь через неделю. Хотя это можно было сделать намного раньше. — Он вдруг сжал кулаки, и старался не показать своей ярости и гнева. — Иди. Кстати, чуть не забыл. Запомни на будущее! Чат, любой чат, работает только в определенном радиусе вокруг деревень и огородов. Даже между

деревнями есть места, где он не работает! Чем выше уровень деревни, тем больше радиус. — И он отвернулся от меня.

Я вышел. Интересно, что такого должно было произойти, и зачем там нужен я? А Лесник ничего, хорошо собой владеет. Я усмехнулся. Неделя, чтож, есть время выполнить заказ гномов и перекрафтить ресурсы гильдии. Но сначала сбросить хлам торговцам и все лишнее в банк гильдии. В банке гильдии на полученные ДКП очки я взял себе тряпочный сет на Филина пятидесятого уровня. Вдруг пригодиться. На остальные очки взял семь камней силы на выносливость +10 вставить в сет, в шмотку по одному камню. И для пухи взял камень на физический урон + 5 %. Очков еще было более чем достаточно за счет камней душ и эпических частей сета костяного дракона. Но я решил копить их на сотый уровень, чтобы уже там полностью экипироваться. Наконец я смог оценить свои успехи. В форме Гризли (волк) я стал таким:

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 63–ой уровень

Физ защита — 3942 Маг защита — 363

Здоровье — 7812 Мана — 1190

Физ атака — 223–248 Маг атака — 16

Характеристики:

Выносливость — 587 Сила — 369

Ловкость — 124

Интеллект — 55 Энергия — 64

Переносимый вес — 132.5

Пассивные умения:

Живучий 2 — Восприимчивость к исцелению +2%

Воин леса — ваш урон в лесу увеличивается на 10 . Маскировка в лесу + 35

Акробат 20 — урон при падении — 20%

Летчик 15 — скорость полета + 15%

Профессии:

Кулинар 14 — энергия + 14

Мастер на все руки 4 — ловкость, сила, интеллект + 4

Знахарь 17 — выносливость, интеллект, энергия + 17

ОЛ — 25.

К концу недели я закончил заказы и стал отдыхать, ожидая завтрашнего дня.

Глава 8. Серый Закат

Утром лесник объявил о сборе клана в городке Мох, мне же написал, чтобы я запретил другим кланам появляться там, что я и сделал. И вот, весь легион стоит на поле, где была битва с Империей, а Лесник стоит на башне города и ждет.

И мы услышали:

— Сегодня, наконец, произошло то, чего мы так долго ждали. К нам приехали гости с других секторов. И я с радостью сообщаю вам, что легион Серый Закат присоединяется к нам. Несколько недель назад на официальных сайтах игры появилась информация о людях, погибших в капсулах, и оставшихся жить в игре. Случаев стало столько, по всему миру, что скрывать это уже не было возможности.

Внимание! Легион Серый Закат(5 уровень) входит в состав легиона Рассвет(9 уровень).

— Теперь о его составе. В него будут приниматься только те, кто живет в этом мире, покинув реал.

Лесник стал называть ники, которые я слышал в первый раз. Многие из них были с других секторов, приехавших сюда. И он так же назвал меня. Всего в легионе оказалось сорок семь человек! Дальнейшую его речь я пропустил, оказавшись в новом легионе в окружении таких же, как я. Мне хотелось пообщаться с ними просто поговорить, и это собрание стало меня тяготить. Слушая Лесника вполуха, я понял, что планы по захвату кластера изменились, преобразовавшись в захват одного сектора — Питер 3. Все легионы нашего сообщества вольются в Рассвет и переселяться сюда. В этом секторе мы полностью подчиним все деревни и замки. Распылять силы между секторами посчитали нерациональным, и потому все в конечном итоге будут в этом секторе. Как оказалось конкуренция в других секторах выше, чем в нашем. В данный момент у нас всего два противника на захват замков. Империя и новый легион Хаос, недавно появившийся в секторе, но уже получивший восьмой уровень и имеющий больше десяти тысяч человек. В других секторах все серьезней, от двух до четырех противников. Конечно, многие легионы перейдут в другие сектора, когда поймут, что в своем им ничего не светит, но пока наш самый спокойный. С Империей мы уже успели поцапаться, и вышли победителями в короткой войне, но Хаос величина пока неизвестная.

Когда Лесник закончил речь, ему стали задавать вопросы. И один из них объяснил его недовольство по отношению ко мне.

— А почему именно сегодня состоялось объединение гильдии с Серым Закатом, если ты говорил, что это можно было сделать раньше?

— Одно из условий создания этой гильдии было наличие сорока человек, которые не выйдут из игры в течение игрового месяца. Слон был сороковым, но из?за невозможности до него достучаться мы откладывали создание гильдии. Да, сейчас в гильдии сорок семь игроков, но эти семеро появились только на этой неделе, и никто не ожидал их появления. Что касается

самого Серого Заката, то это клан нового типа. Администрация ввела такой тип кланов только месяц назад, когда сообщила о игроках умерших в реале и оставшихся жить в игре. Что дает этот клан? Во — первых, чтобы его создать нужно сорок человек не выходящих из игры вообще. Чтобы его апнуть до следующего уровня количество таких людей должно быть уже сто, в данный момент их сорок семь. Клан изначально имеет бесплатную банковскую ячейку пятого уровня. Но, так как теперь основной клан Рассвет, а Серый Закат в нашем клане, то их ячейка остается пятой, но процент на сумму вклада идет от главного клана, то есть нашего. Во — вторых, игроки таких кланов являются жителями этого мира, и их репутация со всеми НПС изначально плюс десять процентов. А значит и вероятность получения заданий, скидок и всяких плюшек больше чем у нас. В — третьих, клан, достигший пятого уровня, может построить деревню в любом месте! Но для этого нужна тысяча таких игроков, либо крупное вливание денег. Клан можно поднимать чисто денежными вливаниями, в таком составе как сейчас, чтобы поднять пятый уровень потребуется восемнадцать с половиной тысяч золота, а так же ресурсы на эту же сумму, то есть нужно около сорока тысяч золотых. Как видите, мы подняли клан сразу до пятого уровня деньгами, и теперь можем построить деревню. Если бы мы создали клан еще пару недель назад у меня бы даже не возникло вопроса где ставить деревню, но сейчас ситуация изменилась. Скоро Рассвет возьмет десятый уровень и сможет захватить замок. Что это такое? Информация появилась лишь вчера, так что многие еще не в курсе. Так вот. На землях с семидесятого уровня есть три места с развалинами замка. Их местоположение нам еще предстоит выяснить. Захватив один из них, мы начнем строительство замка, а Серый Закат построит деревню на полпути от нашего замка до ближайшей деревни! Таким образом, мы избежим некоторых опасностей перевозки караванов, точнее, их ограбления. Появиться безопасное место стоянки. Так же рядом с каждым замком после его постройки появятся места с разными ресурсами, чаще всего шахты и копи, а так же леса, поля, в общем, нормальная территория. И данж доступный только легиону — хозяину замка. Что будет за данж неизвестно, но ресурсы рядом с замком это лакомый кусочек и стабильный доход. Ну и, наверное, самое приятное. У каждого замка можно построить одну деревню, которую нужно будет развивать для получения дохода. Опыт по развитию деревни есть, так что проблем с этим не будет.

После его объяснения я понял, что меня ждали, чтобы создать клан, и не появись я еще неделю, они бы сделали его без меня. И

тут чат моей новой гильдии осветился сообщением.

Скалка: всем привет! Я ваш клан лидер, и непосредственный начальник. Лесник глава всего клана, но он не может вам приказывать. Запомните, я и только я имею право что?то требовать от вас. Всех остальных шлите лесом. Меня зовут Мария. И сейчас вы все должны подойти на метку на карте, там будет наш первый сбор. Я жду.

Хотя Лесник и продолжал отвечать на вопросы, я спокойно пошел по направлению к метке. Сбор нашего Серого Заката был в небольшом лесочке, минутах в десяти ходьбы от Мха. Идя на метку, я видел, как мои новые сокланы отделяются от толпы и, так же как и я направляться в сторону леса. Сорок семь человек, получивших шанс на новую жизнь в этом мире.

Подойдя к месту, я увидел, что нас встречает стройная эльфийка с зелеными волосами и луком за спиной. Ее глаза так же были зелеными. В игре есть возможность менять цвет брони, одежды и она видимо пользовалась этим по полной. Одежда то же вся была зеленой! Не болотного цвета, не ярко — зеленого, а цвета молодой травы, пробивающейся весной из земли навстречу солнцу. Но ей шел этот цвет, я бы даже сказал, что она очень красива в своем кожаном доспехе. У меня появилась странная привычка всегда быть в образе либо гризли, либо пумы. Вот и сейчас я подошел к поляне в форме темно — серого гризли облаченного в желтый скелет брони. Через десять минут весь легион был в сборе, и она заговорила:

— Еще раз всем привет! — Она улыбнулась белоснежной улыбкой, других улыбок у эльфов просто не бывает, даже у меня зубы, будто после химического отбеливания. — Я рада, что мы все оказались в одном клане, а не разбросаны по нескольким. Давайте я сразу расскажу о целях и задачах легиона. Первое. Мы самостоятельный легион, у нас есть свой банк, куда мы будем складывать все редкие и совсем редкие ингредиенты, вещи и тому подобное. Все остальное можете сваливать в банк Рассвета. Второе. Мы должны стать сильнейшими игроками гильдии в целом, для этого нам нужен пункт один. — Она вновь улыбнулась. — В общем, качаемся, набираем ингредиенты для зелий на параметры, и на сотом уровне каждый получит по несколько десятков таких зелий, точнее скажу позже. Дальше. Сейчас в клане всего три танка, один из которых оборотень, — она поморщилась, — и семь целителей. Значит, каждый день наш легион сможет проходить по три подземелья стабильно. Составы групп будут меняться, чтобы понять кто на что способен. Начиная с локаций для восьмидесятых игроков, появятся рейд боссы, информация точная. В зависимости от их сложности понадобится

от пятидесяти, до фиг знает сколько игроков. Ни тактику их убийства, ни тем более их умений мы еще не знаем, испытывать придется на своей шкуре. С вашими профессиями я разберусь позже, а пока расход. — Она собралась уходить и тут снова заговорила. — Совсем забыла представить вам четырех офицеров нашей гильдии, они будут собирать рейды в данджи.

Вперед, по знаку Скалки, вышли четверо. Орк 53 уровня Железъ. Гном 57 уровня Биогном. Девушка — человек 61 уровня СамаПоСебе. Темный эльф 62 уровня Нек.

— Перед вами наши офицеры, не обижать их и обижены не будете. — Со смешком произнесла Скалка. — Теперь вроде все. Удачи ребят, я пошла разбираться с возможностями управления кланом. — И она направилась в город, полностью сосредоточив внимание на интерфейсе легиона.

Все молча, стояли минуты две, следя за уходом Клан лидера. И тут офицеры спросили, кто пойдет в дандж и началась новая жизнь в новом клане.

Глава 9. Тихие Залы Смерти

Подходя к залу с последним боссом и услышав команду нашего лидера, — Реген! — сел и подумал, — а как хорошо все начиналось!

После вопроса на той поляне про дандж, три офицера быстро создали рейды по десять человек. Мы в течении двух дней шли к Залам Смерти — данджу для шестьдесят плюс игроков. Пока шли, успели познакомиться. В рейде оказалось два целителя, один бард, воин — запасной танк, я в роли основного танка и пятерка дамагеров: два лучника и три мага. Народ оказался веселый, четверо из них только недавно очнулись в этом мире в нынешнем состоянии, в том числе и один хил. Остальные уже привыкли и подшучивали над новичками. Поначалу все много едят и это стало основной темой для шуток, апогеем которых стала фраза Тихой, нашего хила:

— Я слежу за своей фигурой! Но стоит мне отвлечься, она начинает жрать!

И действительно ела она больше остальных. Из?за новичков мы не смогли быстро добраться до инста. Когда начинаешь жить в этом мире, появляется не характеристика, а чувство усталости. Когда вроде все нормально, но ты так устал что сделать лишний шаг — подвиг. Я в основном молчал. Но когда увидел что Тихая начинает уставать, просто сказал:

— Садись, на мне поедешь. — Все время я был в форме гризли, предпочитая путешествовать так, и только на время обеда или ужина перевоплощался в человека. Есть в форме гризли было не очень удобно. А предложил именно ей, потому что она была

единственной девушкой из тех четырех новеньких, а парней возить как?то не охота.

Она удивленно посмотрела на меня, видимо из?за моего молчания, считала меня немым, но все?таки взобралась мне на спину, села бочком, свесив ножки на левую сторону и весело произнесла:

— Вперед мой рыцарь — гризли. Хотя, я всегда мечтала о рыцаре на белом коне, но на коня ты не похож, на рыцаря в твоих, бееееееееееее, — она высунула язык и сделала вид, что ее тошнит, — костях тем более. Скорее нежить какая?то, да и к тому же не белая!

Я попытался ее скинуть, но мой доспех давал идеальную возможность ухватиться и держаться за него. Так что ничего не вышло. Побрыкавшись еще немного, я смирился и пошел вперед. Ну надо было ей это сказать, теперь сам не рад что предложил.

— Успокоился гризлянг? — Она наставительно подняла указательный палец в воздух и продолжила, — я тебя объезжу и станешь совсем ручным. Давай я тебя за ушком почешу? — И она, к моему ужасу, потянулась к моей голове намереваясь, выполнить свою угрозу! Я стал мотать мордой, чтобы она не смогла даже прицелиться к уху. Она расхохоталась, напомнив мне мою старую жизнь, которая, казалась, была давным — давно. Алмазка, сидящая на моей спине формы барса, и подгоняющая меня своими пяточками, ее веселый и задорный смех… я станцую только для тебя!

Все вокруг улыбались, глядя на нас, но я вдруг ощутил грусть. Я наклонил голову вниз и пытался сдержать свои эмоции. Так мы и шли. По пути травники собирали гербарий, кто?то убивал монстров, бродящих рядом. На привалах все качали какое?нибудь ремесло, в том числе и я. Но больше, до самого данджа, я не сказал ни слова. Тихая же, получив один раз приглашение прокатиться, больше в нем, похоже, не нуждалась, и залезала мне на спину при первом же удобном случае. Я не возражал, мне было все равно. И ее ерзание на моей спине, и ощущение близости показались мне самым важным в этом мире. Слишком долго я был один, отгораживаясь от людей, и теперь, похоже, эта стена дала трещину. Хотя, возможно, мне просто нравилось прикосновение девичьего тела к моему.

Начало данджа тоже было неплохим, я спокойно агрил на себя нежить: скелетов, зомби, самых разнообразных видов и размеров. Но когда мы дошли до босса, появились первые проблемы. Нет, мы его убили, а точнее…

Я сагрил босса — крупного скелета, с двумя мечами и горящими красными глазами. До половины его здоровья все было

спокойно, но потом из земли стали выползать скелеты воины, лучники и маги. Они наносили урон по остальной группе и второй танк — гном 62 уровня Тривога, который на самом деле был воином всего с одним умением на агр, стал срывать мобов на себя. Тихая же, получив сразу несколько стрел от скелетов, охнула, потеряв половину здоровья и заплакала от боли, перестав лечить меня и группу. В результат второй наш хил — Ресну, человек 63 уровня, не справился с отхилом моей тушки. Я, успев кинуть Длань на Тихую, получил удар мечом по спине на последних процентах своего здоровья. Чувствуя, как меч перерубает мое тело, не замечая доспехов, вгрызается в позвоночник, я еще десять секунд ощущал эту боль и темнота. Спасительная темнота. Боссу оставалось пять процентов и его успели добить, благодаря Тривоге, который сагрил его сразу после моей смерти и сумел продержаться под одним лекарем минуту. За эту минуту босса добили, но у самого гнома осталось только десять процентов здоровья, и еще чуть — чуть и он бы присоединился ко мне.

Я очнулся в том же зале, где был убит первый босс данджа. Жутко болела спина, но оглянувшись, и не увидев больше ни одного скелета, кроме своего, удовлетворенно вздохнул.

— Что случилось?то? — Спросил я, желая понять причину смерти. Нет, то, что умер от удара холодным оружием — предположительно мечом я понял, но это была лишь причина смерти, вследствие неправильных действий группы. Вот что мы сделали не так, мне и было интересно, вдруг я накосячил, не заметив чего?то.

— Мм, — неуверенно начала СамаПоСебе, лидер нашего рейда, — понимаешь, Тихая же недавно стала такой как мы и еще не получала урон. Вот и получилось так. — Сумбурно закончила она.

Все ясно. Когда мы жили в центре, то все болевые ощущения были всего пятьдесят процентов. Возродившись же в этом мире, боль стала полной, на все сто. И Тихая оказалась не готова к этому.

— Ладно, ерунда. — Так я ответил тогда, не зная, что к последнему боссу стану по — другому реагировать на это.

Этот дандж как и Преддверие ужаса проходиться около двух игровых суток. К концу вторых суток мы смогли дойти до последнего Зала с Боссом. Умер я за это время семь раз. Несколько раз погибли наши дд. И каждый раз из?за того что по Тихой прошел дамаг и ей стало больно!!!! Честно говоря, очень устал умирать. Каждый раз, чувствуя последние десять секунд смертельный удар и боль от него, я стал бояться получать урон.

Напряжение в группе нарастало. Все поглядывали на меня, будто от меня зависит, как долго продлиться мир в рейде.

И вот, стою перед последним Боссом. В отличии от Пещер Смерти, где была только нежить, в этом зале стоял демон. Алгорон — демон 70 уровня. Пылающие огнем доспехи, огромный меч с меня длиной, серьезный щит, как пара Гризли в ширину и высоту, все это покоилось на твари красного цвета с синими прожилками, рост которой был метра четыре.

Серьезная зверушка, подумал я, даже не думая идти танчить. Да я тут сдохну! На моем теле по какой?то причине остались шрамы от всех смертей, точнее добивающих ударов приводящих к летальному исходу. Я еще ни разу не умирал до этого данджа, после того как воскрес в этом мире, а потому не знал нормально это или нет.

— Слушай Слон, мы сейчас отдохнем минуток двадцать, а потом пойдем бить последнего босса. Заметь Последнего! — Неуверенно произнесла СамаПоСебе. Судя по ее голосу, она сама не верила, что мы одолеем этого Алгорна.

Я промолчал, устраиваясь поудобнее на каменном полу зала. Положил голову на лапы и закрыл глаза, заметив, что все сели отдыхать. Именно отдыхать, а не качать профы, как на прошлых стоянках. Ко мне подошла Тихая. Я на протяжении всего данджа не проронил ни слова, мрачнея с каждой смертью. Она села, облокотившись телом о мой бок, а ее голова оказалась возле моего уха и прошептала:

— Потерпи еще немного ладно? Я постараюсь честно — честно! Я не думала, что будет так больно. — Она печально вздохнула, и замолчала. Не ушла, оставшись рядом со мной, как бы прося прощения за весь данж. Ее рука легла мне на ухо, и она стала почесывать его, готовая отскочить в любую минуту. Ее напряжение я чувствовал отчетливо. Так мы и просидели, пока глава рейда не скомандовала:

— Ну что, начнем! — Полные оптимизма слова не произвели на меня того эффекта на который она видимо рассчитывала. Да и остальные вставали не так охотно, как хотелось бы.

Я посмотрел на демона. Мне показалось, что в его глазах промелькнула усмешка. Пора заканчивать этот поход, глюки до добра не доведут.

И вот я стою перед демоном, наагривая его на свою несчастную тушку. Первые десять процентов пролетели незаметно, как демон начал призывать рогатых существ похожих на кабанчиков, таких же красных, как и он сам. В первый раз, он призвал всего двоих. Одного я сагрил на себя, второго забрал гном. Справились с ними довольно быстро, и продолжили мучить

меня, точнее демона. Получая урон, я лишь морщился. Если раньше я почти не замечал боли от ударов, то за прошедшие два дня, стал чувствовать каждый нанесенный по мне удар. Прошло минут пять, и демон призвал уже трех кабанчиков, еще через пять — четырех. Мне сразу стало понятно, что интервалом между призывом монстров и являются эти пять минут. За пятнадцать минут мы смогли снести лишь двадцать процентов. В очередной раз Алгорн призвал уже пятерых мобов, и двое из них прорвались к нашим хилам и дамагерам. Я молился, чтобы они не ударили Тихую.

Медленно, но верно за час мы снесли боссу пятьдесят процентов здоровья, и призыв монстров прекратился. Два раза я был на грани, и выжил лишь благодаря умению, снижающему урон — Черная шерсть. Монстры все?таки добрались до Тихой, но она смогла справиться хоть, и потребовалось время.

Умением на пятидесяти процентах, которым воспользовался демон, было **Лужи Лавы**. Первый раз появилось всего три, и каждую минуту он использовал это умение, увеличивая количество луж на одну. На тридцати процентах босса, луж уже было столько, что не попасть в них было невозможно. Урон они наносили небольшой, но постоянный, а главное боль. Два наших хила еще справлялись с уроном, пока тихо не вскрикнув, Тихая стала судорожно хилить только себя, спасаясь от боли приятным чувством от лечения. Я краем глаза увидел это и использовал Черную шерсть. Если она не придет в себя за секунд тридцать — мы все трупы. Поедая по откату настойки, используя длань только на себя, продержался без хила все время действия Черной шерсти. Но всему есть предел. Черная шерсть спала, и я вновь стал получать полный урон. Хоть мои эпические доспехи на шестидесятый уровень и были очень хорошими для этого данджа, но все?таки не настолько, чтобы меня мог отхилить один целитель. Когда у меня осталось десять процентов здоровья, я использовал Лунную песнь — последний мой козырь, и восстановил себе еще десять процентов здоровья. Теперь в течение десяти минут у меня нет ничего, что помогло бы мне избежать дамага. Но в этот момент Тихая смогла взять себя в руки и, подвывая от боли, начала хилить всех, и меня в том числе. Дело пошло быстрее. Через десять минут постоянного урона от Лавы способной свети с ума кого угодно, если бы не ощущение блаженства от лечения мы довели здоровье босса до десяти процентов.

Лава пропала, но Алгорн вдруг что?то прокричал и стал неуязвим ко всем видам урона. Мы остановились, подлечивая и восстанавливая силы для последнего рывка, не зная, чего ожидать

после того как он станет уязвим к атакам. Прошла минута и тут Демон восстановил свое здоровье полностью, и повесил на себя бафф увеличивающий скорость его атаки. Я застонал. Неужели все снова??!!! Но я ошибся. Алгорн стал бить меня быстрее, но пока хилы справлялись. При этом, он никого не призывал и луж на полу не наблюдалось. Еще через один час у Демона осталось лишь пятьдесят процентов здоровья, но я понял, что еще немного и я просто упаду безвольной куклой, вопя во всю глотку от боли. Все мое тело было покалечено, любое движение отдавалось болью в обессиленном мозгу.

Этот данж еще не прошла ни одна группа в секторе. Игроков выше шестидесятого уровня было не так уж и много на данный момент. Смельчаки же пытавшиеся пройти инст сыпались после третьего — четвертого босса, так и не увидев пятого. И не зря предыдущий данж, в котором я не был ни разу назывался Преддверие Ужаса. Он был лишь подготовкой к Залам Смерти, а следующий данж — Истоки Боли не предвещал для меня ничего хорошего. Обитель Страха же данж на восемьдесят плюс игроков, судя по названию, был адом. Если уж тут я с ума схожу от боли, то, что будет потом?

И в момент, когда я уже готов был сдаться, вдруг промелькнуло сообщение, за которое мне удалось зацепиться взглядом. Обычно я даже не замечаю сообщения типа — Уровень умения увеличен или ваша характеристика +1. Но это сообщение чем?то меня заинтересовало. Сосредоточившись на нем, увидел:

Внимание! Получено пассивное умение — стойкий.

Стойкий — ваша чувствительность к боли -1%.

Неужели я получил такую пассивку? Это значит, что мне нужно постоянно получать урон, чтобы она качалась? Татуировки на уменьшение чувствительности у меня есть, а теперь есть и пассивка. Собрав всю оставшуюся волю и силы в кулак, начал бить босса.

Внимание! Вы первые прошедшие Залы Смерти.

Ваша репутация с жителями ближайших деревень +10 %

Репутация клана Рассвет с жителями ближайших деревень +10 %

Ваша награда — сундук с сокровищами Залов Смерти. Один предмет на выбор из сундука.

Появившиеся надписи заставили меня очнуться от однотонности боя и понять, что боль перестала меня донимать. Нет, она осталась, но глухая, пульсирующая во всем теле, а боли от ударов больше не было. С трудом смог оглядеться сквозь белесую пелену в глазах и увидел поверженного демона и сундук рядом со мной. Открыв его, увидел десяток наименований

предметов. Не думая, чисто на интуиции, выбрал какое?то украшение и отключился.

Я плыл в темноте, купался в ней, отдаваясь отсутствию ощущений и эмоций. Мне было хорошо. Ничто не мешало мне просто существовать в этом непроглядном мраке. Тишина. Мне показалось какое?то движение недалеко от меня. Так не должно быть. Прочь! Не портите это великолепие своим присутствием. Движения тут лишние, чувства то же. Эмоции вообще кощунство. Только тишина и покой. И тут что?то сильно ударило по мне. Мое сознание было вырвано из этого сказочно — прекрасного мира.

Я очнулся на кровати. Рядом сидели Скалка, СамаПоСебе, а остальные члены рейды стояли поодаль.

— Где я? — Я не узнал своего голоса. Скрипучий, сухой, недовольный, будто меня только — только вырвали из забытья после грандиозной попойки. Мое сознание еще не до конца осознало произошедшее, силясь вернуться туда, где мне было так хорошо и спокойно. Закрыл глаза. Ответ на вопрос меня не интересовал, точнее я уже забыл о самом вопросе. Вновь рывок.

Я открыл глаза и со злостью посмотрел вокруг:

— Дайте мне отдохнуть! — Закричал я в бешенстве, точнее прохрипел. Мне так хочется назад, ну почему они не дают мне вернуться. Руки не слушались, голова начала гудеть так, будто десяток колоколов одновременно стали звонить, создавая беспорядочный и оттого еще более ужасный шум. Застонал, и моргнул.

Зрение немного прояснилось, и я увидел, что рты обеих девушек открываются, но не издают ни звука. Они напомнили мне золотых рыбок в аквариуме, так же бестолково открывают рты и такие же выпученные глаза. С трудом приподнял руки и просипел:

— Вас что, покормить надо? Извините, но корм для рыбок с собой не ношу.

Они замолчали, ошарашено глядя на меня, забыв закрыть рты. Я засмеялся и тут же пожалел об этом. Смех отозвался в голове взрывом новой боли. Будто в пустой моей черепушке мячик от пинг — понга рикошетит о кости и бьется и бьется не в силах остановиться. Ко мне вернулся слух.

— Не обращай внимания на его слова, видишь ведь, он не в себе. Мы вообще еле смогли дотащить его до деревни. С каждой минутой у него пропадала манна и здоровье. Мы его лечили, но помогало мало. Ощущение было, будто он растворяется в этом мире. Ты не представляешь, как мы испугались, настолько жутко это выглядело. — Говорила СамаПоСебе, дрожа всем телом. При последних словах ее передернуло. На ее щеках я заметил

высохшие дорожки слез. Она вдруг отвернулась и спрятала лицо в ладонях.

Скалка внимательно посмотрела на меня.

— Ты меня слышишь? Понимаешь? — Я кивнул. — Ты помнишь что произошло?

— Мы проходили залы Смерти… — начал я, и при первых моих словах все вздрогнули и уставились на меня. Голос был жуткий, я бы даже сказал потусторонний. Я и сам не узнал его и испуганно замолчал. Все больше и больше стал воспринимать себя как оборотня — Слон. Мне напомнило это первые минуты после моей смерти в реале. Но я продолжил, — на последнем боссе стал получать много урона. И мне было так больно, что хотелось только одного, умереть, чтобы больше не страдать.

Скалка внимательно смотрела на меня и задала новый вопрос:

— Раньше такое было? Почему именно в этом дандже знаешь?

— Если вы о названии Залов Смерти, то это ерунда, — я улыбнулся, — инст как инст, просто к тому моменту как мы стали бить последнего босса я был вымотан морально и физически, и наверно, поэтому произошло, то, что произошло.

Скалка обернулась к СамойПоСебе и спросила уже у нее:

— Что было в дандже?

— Нуу, — неуверенно начала наш Рейд лидер, — в рейде было четыре новичка. Ну и кое?кто из них не справился с болью от ударов, из?за чего Слон умер несколько раз.

— Сколько? — Требовательно смотря на собеседницу, спросила Скалка.

— Семь. — Обреченно ответила офицер.

Скалка от удивления вздохнула и так и забыла выдохнуть. Просидела надутой, наверно, полминуты и только потом смогла произнести:

— Значит, за пару суток Слон умер семь раз, вы проходили инст дальше. Он получал урон как танк и тащил вас вперед, умирая, и на последнем боссе которого вы били два с половиной часа подряд, он просто выдохся и чуть не умер, уже тут в игре, по — настоящему? — Она сама поразилась своим выводам и замолчала. Молчали все. Обернувшись ко мне, она продолжила — ты в гостинице, отдыхай. Захочешь чего?то, за дверью будет НПС. Он принесет тебе необходимое. Номер оплачен на сутки, будет надо — оплатим еще, пока сам не покинешь его. — И обернувшись к остальным, грозно произнесла — его не беспокоить! Пусть отдыхает.

Они все покинули комнату. Оставив меня самого додумывать

недосказанное.

Значит и в игре можно умереть, если то, что они рассказали, правда. Просто от боли, не в состоянии больше терпеть ее? От невозможности прекратить мучения? Получается, что если просто жить тут не получая урона то смерть не грозит? Я раздумывал над этим и не заметил, как уснул.

Глава 10. Дуэль

Проснулся на следующий день, немного отдохнувшим, но все еще чувствовал отголоски вчерашнего ужаса в данджe и блаженство во мраке после. Как относится к происшедшему, не знал. А потому решил взглянуть, что же такого я взял из сундука.

Демоническое кольцо смерти. Мифическое.

Минимальный уровень 60. Масштабируемое.

Единственное в своем роде кольцо.

Ваша чувствительность к боли — 2 %

Время воскрешения — 10 %

Шанс выпадения с вас предметов и экипировки — 10 %

Убивая противников, вы получаете часть их силы.

Вот такое колечко. Еще недавно я радовался Легендарному шлему, а тут мифическое кольцо! Но что значит последняя надпись? Все остальное понятно, даже то, что оно единственное в своем роде, дается то ведь только первым кто пройдет данж. Интересно, а кто первым прошел предыдущие данджи? Наверняка и там было нечто подобное. Эх жаль это был не я. Уровень не получил, наоборот. На момент похода в инст у меня было набито десять процентов, теперь же осталось всего три. Дааа, смерти не прошли бесследно. Встал. С удивлением понял, что меня пошатывает от слабости. Желудок тут же напомнил о своем существовании бурчанием. Осторожно, держась за стенку, вышел из комнаты и увидел мальчишку, уныло сидящего перед моей дверью. Он поднял глаза, увидел меня и вскочил. Я успокаивающе махнул ему рукой.

Когда спускался вниз, этот паренек все старался меня подстраховать. Я остановился и представил себе, что падаю вниз, а он пытается меня удержать, да я раздавлю его или скачусь с лестницы вместе с ним. Улыбнувшись своим мыслям и представшей в моем воображении картине, добрался до зала гостиницы. Народу было немного. Усевшись за крайний столик, заметил, что ко мне подошел сам хозяин вместо служанок, которым он жестом показал, что сам обслужит меня. Видимо Скалка хорошо заплатила, за такое обслуживание моей персоны.

— Что?нибудь желаете? — Спросил хозяин спокойно, но в тоже время озабоченно.

— Поесть и выпить. Всего и побольше. Я очень голоден. — В

животе у меня снова забурчало, — и знаете сначала мяса жаренного с какой?нибудь зеленью. — Закончил я свой заказ, почувствовав неодолимое желание попробовать мяса, которое возникло от запахов, доносившихся с кухни.

Хозяин ушел, и я огляделся в ожидании заказа. Слева от меня сидело пятеро Имперцев и обсуждали Залы Смерти. Гора тарелок на их столе показала мне, что они уже наелись и теперь просто болтают, потягивая пиво.

— Этот данж непроходим. Мы фейлимся[57]на четвертом боссе. Я задолбался уже дохнуть там. Которая ночь без толку прошла!

— Да ладно тебе, скоро начнем проходить. Там танку нужна серьезная броня, иначе его даже три хила не могут отхилить. Слишком большой урон. Даже сет из Преддверий не спасает, хотя должен бы по идее. Глава уже начал скупать все топовые шмотки с аука на танков, так что скоро все нормально будет. Достижение первого прохода все равно наш легион получит. — Он отхлебнул пива и замолчал, блаженно щурясь.

Я злорадно усмехнулся про себя. О достижении они могут забыть, его получили мы. Только вот значат ли его слова, что большинство данджей они прошли первыми? И у них три хила не в состоянии отхилить танка? Меня хилило всего два и мы прошли, странно.

— Так?то оно так, но вдруг кто?то его пройдет, пока мы шмот скупаем? — Не унимался первый, — не мы одни туда ходим. Рассвет вон сегодня почему?то веселится, будто миллион выиграли…

— Да куда этим инвалидам пройти Залы. Они Преддверие то еле фармят. Групп нормальных у них мало.

И тут ко мне за стол подсели СамаПоСебе и Тихая.

— Привет! — Неуверенно произнесли обе.

— Угу. — Буркнул я. Кого — кого, но их я хотел видеть меньше всего.

— Ты вчера отдыхал, а у нас новости! — Заговорчески начала СамаПоСебе, будто не заметив моего недовольства. — С последнего босса упал Призрачный Конь, представляешь? — Она замялась, но продолжила, — ну ты не мог его ролить, так что пришлось без тебя, и знаешь, кто его получил? — Ее личико так и светилось счастьем, что у меня не осталось сомнений в том кто же все?таки получил Эпического пета. Но я послушно спросил:

— Кто?

— Я! — Ее лицо и без того напоминавшее мне какую?то девушку из рекламы тампонов или прокладок, с выражением блаженства от решенной проблемы, стало еще счастливее и глаза

ее заблестели так, будто там неоновые лампы синего цвета. Тихая же все это время, молча, смотрела на меня с выражением вселенской печали и обреченности.

— Поздравляю! Насчет меня не беспокойся, мне петы ездовые ни к чему. — Я попытался улыбнуться, но врядли эту пародию на улыбку можно считать таковой. Но офицера это не смутило. Видимо она хотела вывалить на меня все радостные новости разом, чтобы я оттаял, а потом… не знаю что потом, но скоро похоже узнаю.

— Ага. — Кивнула она, все так же улыбаясь. — А еще дроп стоял же на мне и я все поднимала, так вот мы выбили целых две эссенции для зелий на параметры, понимаешь? ДВЕ! В Преддверии одна то если за пару заходов упадет и то счастье, а тут… — она зажмурилась от удовольствия, но тут же продолжила, — а еще четыре вещи эпического грейда и одна легендарного! С последнего босса. Правда платы там не было, так что для тебя ничего ценного, — она нахмурилась и перешла на шепот, — мы все получили по кольцу, за проход, мифического грейда. Ты его взять успел? — И увидев мой кивок, облегченно вздохнула. — В общем вот твоя доля в золоте. — Она протянула мне мешочек с деньгами. — Тут сотня золотых. За один данж больше тысячи вынесли, это неслыханно! Скалка, когда увидела поступление почти сотни золота в банк, сразу в приват мне писать стала. Ну, я и объяснила, что прошли мы этот чертов инст. Как она обрадовалась… ты бы слышал. Правда, когда узнала про тебя… — Она снова замолчала, видимо вспоминая реакцию главы клана. — Ну там ресурсов разных тоже выбили, камней душ, но я сдала все в клан банк за дкп на всех нас. Воть! Честно говоря, я думала мы даже до третьего не дойдем, но ты молодец, отличный танк. — Она оглянулась на все еще молчавшую Тихую и вдруг засуетилась. — Ой, я же забыла, мне бежать надо, собрание офицеров. Все Слоник давай, завтра, если захочешь, повторим. Чмоки. — И она убежала, не увидев отвращение на моем лице, на обращение Слоник и чмоки.

Пока она говорила, мне принесли МЯСА, и я ел, что позволяло мне не отвечать нормально на ее слова, а просто кивать в нужных местах. Минут десять я просто поглощал все, что мне принесли, и наконец, почувствовав, что еще один кусочек, и я сам разлечусь на сотню кусочков, я откинулся на стуле, блаженно отдуваясь. И тут Тихая нарушила тишину:

— Прости меня, пожалуйста, я не думала, что будет так сложно, это из?за меня ты чуть… — и она вдруг заплакала. Было видно, что это не первый раз. Я не знал что делать, поэтому просто пододвинул стул, вставать не хотелось, и приобняв ее,

сказал:

— Все нормально, ничего же не случилось, все довольны, все получилось у нас. А ты молодец, не каждый сможет выдержать сразу такой дандж. А ты смогла.

— Правда?

— Конечно. — Я с самым серьезным видом смотрел на нее. Сколько ей лет в реале интересно? Блин, зачем мне это знать? Вся моя злость на нее и плохое настроение испарились, стоило только мне увидеть раскаяние в ее заплаканных глазах. Но тут она меня спросила:

— А можно мне ходить с тобой в рейды? — И посмотрела на меня с такой надеждой, но вдруг объяснила свой вопрос — я, нет, остальные кто был с нами в Залах, рассказали о походе клану. И меня не очень хотят брать в рейд. Они бояться повторения. — Она больше не смотрела на меня, уставившись в пол. — Я буду стараться честнооо! — Глухо сказала она, и я почувствовал, что она снова собирается плакать. — Я буду делать, все что скажешь! Я не подведу! Я очень хочу ходить в рейды! Я готова на…

Я не дал ей закончить, приложив указательный палец к ее губам, и сказал:

— Тише.

Она замолчала. Сидя в обнимку с ней, я подумал о том, что нельзя мне говорить такие слова, на пошлости тянет. Заметил, что имперцы уже откровенно пялятся на нас. Один из них заметив, мой взгляд, сказал:

— Это же великий Слон! Победитель нубов, чемпион среди бомжей! У тебя появилась подружка? Но почему она плачет? — Говорил он вначале удивленно — восторженно, а при последних словах интонация его уже была печальной. — Иди к нам Тихая, — он хохотнул, — мы тебя не обидим, тихо пообщаемся где?нибудь, ты же не против… Слоник?

— Тебе чего?то надо? — Спокойно спросил я его. — Если ты ищешь себе подружку на ночь, то обратись к своим дружкам, я думаю, они тебе не откажут. — И обращаясь к хохочущим до моих слов имперцам, спросил уже их — Да парни?

Молчание было таким вязким, что казалось, даже капля воды будет падать вечность.

— Дуэль, если ты не трус и готов ответить за свои слова. — Предложил первый.

— Нееее, просто дуэль скучно, что ты можешь предложить победителю? То есть мне? — Улыбка, появившаяся после его слов о дуэли, никак не хотела сползать с моего лица.

— Сотня золотых.

— Ты что такой бомж? — Искренне удивился я. — Давай хоть

на пять забьемся?

— Хорошо. — Проскрипел мой будущий противник.

— Точно согласен? Я имел в виду пять тысяч. — Спокойно ответил я.

Его глаза округлились. Но отступить значит сомневаться, и тогда он решил меня взять на слабо.

— Десять тысяч и я принимаю дуэль. Ты прав это не такие уж большие деньги. — Он усмехнулся мне в лицо.

Я почувствовал себя за покерным столом. Да плевать! В конце концов, я протанчил этот гребанный дандж и имею право на часть денег с клана, если проиграю!

— Отлично пятьдесят тысяч! — Произнес я, искренне недоумевая, откуда взялась такая цифра, хотел ведь сказать двадцать! Но отступать поздно.

Маг воды, а имперец оказался магом — драконидом, закашлялся, пытаясь скрыть свои эмоции. Интересно повысит ли он ставку на победу? Но он взял себя в руки.

— Хорошо сто тысяч и дуэль только при предъявлении этой суммы. Драться с бомжом, неспособным найти такие деньги, я не буду.

Хмм, а он не дурак, выкрутился. Вот только как бы мне выкрутится. Я задумался, откуда мне взять столько денег, как заметил торжество во взгляде драконида. Ах ты рептилия долбанная.

— Согласен. На сбор суммы три дня. Встречаемся на арене столицы. Все устраивает?

— Да.

И они вышли из гостиницы. В зале стояла оглушающая тишина. Я огляделся и заметил десяток согильдийцев и пару с клана Рассвет. Посмотрел на Тихую. Дааа, ошеломление, застывшее на ее лице, приоткрытый рот в изумлении.

— Рот закрой, залетит кто. — Произнес я аккуратно держа ее за подбородок. Она послушно закрыла.

— Ты, где ты возьмешь такие деньги???

— Не беспокойся. Найду.

Я произносил слова отрывисто, полностью поглощенный мыслями о том, где найти столько денег. И тут я вспомнил! Профилактика! Я же с того времени так и ношу с собой растения на зелья параметров. На эти зелья нужны растения, которые собираются в мире и эссенции с боссов пятьдесят плюс данджей, которые выпадают, не так уж и часто, как оказалось. Да и яйца змей для кулинарии стоят порядочно. Срочно надо возвращаться в цивилизацию.

— Все Тихая, мне пора. Все нормально, честно, не парься.

На ее вопрос о совместных походах, я был не готов ответить. Решил, если выиграю — соглашусь, нет, значит, нет, она поймет. Я пулей вылетел из деревни, перевоплотившись в Пуму за ее пределами. Дорога до Мха долгая, надо спешить.

Я бежал прямиком в городок Мох, не обращая внимания ни на что вокруг. В клане же, что моем, что в Рассвете уже знали о споре и сейчас срочно спешили в столицу посмотреть на это зрелище. Но больше всего всех интересовало, откуда я возьму столько денег. Все уже запомнили количество наличности в клановых банках, так что если они исчезнут, то будет ясно, куда они пошли. Но я не собирался занимать у легиона ни копейки. Все ценные ресурсы я положу в банк моего легиона, а за очки дкп возьму что?нибудь дешевое и продам.

Добравшись до города, я сразу же отправился в банк к своей личной ячейке — забрать деньги. За все время после воскрешения мне удалось накопить лишь полторы тысячи золота, с учетом всех трат. А нужно сто тысяч… дааа, проблема. Гном, встретивший меня в банке, после моей личной ячейки проводил до ячейки клана, где я и застрял. Скинув все ресурсы, я был не то что в шоке, а будто в прострации. Дкп оказалось на двадцать одну тысячу золотых тут и в клане Рассвет на семьдесят девять тысяч. В итоге, скинув все лишнее в склады легионов, я набрал себе мелких сокетов на параметры и процентные улучшения, для продажи.

Откуда же такое количество очков? Не мог успокоиться я, пока летел на грифоне в столицу. То что в Сером Закате, это понятно мои ресурсы сложенные туда были не из дешевых, плюс дандж мы прошли скинув все ценное в банк за ДКП, поделив между всеми. Но в Рассвете откуда. Я стал вспоминать. Ну да я скидывал довольно много шмота с данджей куда часто ходил, скинул немало камней душ, которые набил за время сбора сета костяного дракона, но неужели все это стоит этих денег. Одно дкп равно одному золотому! Сделано это было для простоты вычислений. Я крафтил зелья и настойки! А за это начисляют дкп, вспомнил я.

Оказавшись в столице, я отправился к аукциону, где еще ни разу не был. Все что выбивал, отдавал клану. Оказалось, что на аукционе дерут один процент с любой сделки. Нууу, сокетов у меня на сотню тысяч голды, если даже снимут процент, у меня есть еще налички полторы тысячи, так что хватит. И я выставил все захваченное с легион банка. Теперь только ждать.

Отправился к Чарону, где сразу приготовил несколько сотен опохмела за вечер и ночь. И перекусив в гостинице, лег спать, сняв номер. В Резиденцию клана я идти почему- то не хотел, не

знаю.

На следующее утро, умывшись, поев, я в нетерпении побежал в Дом Аукциона. Все мои лоты продались! Я получил деньги у служащего, и открыл инвентарь, ожидая увидеть долгожданные сто тысяч.

— Вот бл…!!!! — Выругался я. Совершено забыл о налоге на доход в легионе.

В инвентаре было девяносто тысяч с мелочью! Пришлось тут же писать Скалке в приват. Ответила она не сразу. Минут через пять, когда я уже начал думать что она меня игнорирует или спит, пришел вопрос — где я! На который я ответил с быстротой молнии. Она обещала быть минут через двадцать.

Сидя в гостинице, я заказал себе чаю с пирожками. Пирожки с мясом были великолепны, и я провел время в полном блаженстве, правда, меня смущало кое?что. Почему в клане Рассвет мне промывали кости насчет спора, а в Закате нет? Но долго думать об этом мне пришлось. Пришла Скалка. Поздоровавшись со мной, она села за стол. Сделала заказ на чай и пирожки и сразу задала мне вопрос:

— Значит, хочешь получить назад десять тысяч с налога? — Я кивнул. Написал то ей только из?за этого.

— Я их верну сразу, как накоплю.

Она задумчиво смотрела на меня и все?таки не выдержала:

— Зачем ты вообще спорил на такую сумму? Ты понимаешь, что ты поставил на кон около миллиона рублей?

Мои округлившиеся глаза, ясно дали ей понять, что я не понимаю о чем она. Горестно вздохнув, она пояснила:

— Сотня золотых, как ты наверно помнишь это одна единица ВВ, а в данный момент один ВВ стоит тысячу рублей. Вот и считай.

Я посчитал. Все так. Она в это время спокойно пила чай, заедая пирожками.

— Так получилось. — Отрезал я. — Мне нужны только эти десять тысяч, если ты не даешь их мне, так и скажи. Мне некогда терять время на болтовню. А деньги я найду в любом случае.

Я уже собрался уходить, повернувшись к выходу из зала. В крайней случае у Чарона спрошу, надеюсь, не откажет.

— Я дам тебе эти деньги… — медленно произнесла она. — Более того я сделаю ставку на тебя у гномов. — Снова увидев мое непонимание, она сказала, — ну, на твою победу. — Мое лицо вытянулось сильнее. — Ты что? Вообще глупый? Гномы устроили тотализатор. Ставки один к двум. Так что тебе надо победить, и тогда клан удвоит свой капитал, да и многие наши игроки уже поставили на тебя. Пойми, ты Чемпион арены и в тебя верят! Ты

ведь помнишь что все инвалиды по болезни, должны оплачивать ежемесячный налог? Так вот сейчас они все поставили на тебя, все, что у них было! Им необходимы эти деньги! У многих такие суммы долга, что даже я за голову хватаюсь. Конечно в крайнем случае легион поможет, но они об этом не знают…Так что проиграть ты не можешь, понял?

Я пораженно кивнул. Ну а что я хотел? Знал ведь, что эта дуэль будет самой обсуждаемой в ближайшее время из?за ставки. Вот и подсуетились гномики. И тут я впервые с момента договора о дуэли, задумался, а что будет, если я проиграю? Да меня же порвут, а какой удар по гильдии это нанесет? А просто игроки… ведь для многих это реальный шанс покрыть часть или даже весь долг! Имперец, наверно, тоже не рад этой дуэли, скорей всего на него тоже давит то, что на него поставит его легион. Но на их деньги мне плевать.

Скалка отдала мне деньги и, пожелав удачи, покинула гостиницу. Я встал. Что мне нужно? В первую очередь настойки, впереди еще полдня и ночь, так что Знахаря, который в данный момент поднял уже девятнадцатый уровень, я должен успеть апнуть до двадцатого, а там возможно появятся новые рецепты. Снова пошел в банк гномов. Забрав со склада легиона все необходимые ресурсы для крафта, я вернулся в гостиницу, в свой номер, и начал их варить. К вечеру я достиг цели и взял двадцатый уровень знахаря, после чего сразу побежал в гильдию алхимиков.

— Здравствуй Знахарь, давно тебя видно не было. — Поприветствовал меня мастер алхимии.

— Здравствуйте мастер. Да все дела, времени мало на ремесло, но я достиг двадцатого уровня в нем. Есть ли что? нибудь новое, что я могу изучить? — Протараторил я.

— Да конечно, настойка сопротивления магии и физической стойкости, будешь брать? — Я лишь кивнул.

Настойка сопротивления.

Повышает сопротивление магии на 500 единиц на 30 минут.

Настойка Защиты.

Повышает физическую защиту на 500 единиц на 30 минут.

— Благодарю мастер. — Я вышел из здания, отправившись крафтить новинки. После выполненной работы лег спать.

Утро оказалось неприятным. Меня давило чувство ответственности за сбережение клана и сокланов, которые они поставили на меня.

— Только бы не проиграть! — Думал я, завтракая.

На улице оказалось на удивление многолюдно. Большинство из толпы обсуждало шансы на победу одного из нас. Почти без

происшествий, если не считать замолкающих людей при виде меня, или наоборот кричащих мне что?то в поддержку или оскорбления, я дошел до арены. Приятного мало.

— Ваш противник уже готов и ждет вас, предъявите необходимую сумму, пожалуйста. — Произнес служащий арены, подскочивший ко мне, как только я зашел в здание. Отдал ему деньги, он подтвердил факт передачи, и проводил меня в комнатку, решетка которой выходила на песок арены. Как давно я не дрался на арене! Казалось, Турнир был несколько лет назад, хотя прошло всего около полугода по игровому времени.

— Приветствую вас зрители! Сегодня состоится бой между игроками Слон гильдия Рассвет и игроком ВодКул гильдия Империя! Как вы помните между этими гильдиями старинная вражда, они даже объявляли войну, победителем которой стал клан Рассвет! А сегодня новый спор между игроками этих гильдий. Спор на право обладания двухсот тысяч золотых! Кто же победит сегодня? Кто докажет силу свою и своего легиона? Кто принесет Славу своему тэгу? Узнаем через несколько минут! Противники на арену!

Решетка открылась, и я вышел на песок, поглощая настойки на увеличение характеристик на полчаса и настойки на сопротивление магии. Радарчик, которого я не забывал призывать для кача в инстах, апнул к этому моменту уже сороковой уровень и тоже был готов к бою.

С ВодКулом мы встретились на середине арены, вид у него был неважный. Он невесело усмехнулся, после чего начался отсчет. Я стоял на месте, давая возможность магу отдалиться от меня. Пусть бой будет честным.

3

2

1

Я в форме медведя побежал в атаку. Драконид выпускал в меня ледяные стрелы, постепенно снимая мое здоровье. Я же использовал Длань и настойку, чтобы восполнить потери. Мои восемь тысяч здоровья постепенно уменьшались. Наконец я добежал до мага на расстояние достаточное для использования Лозы и Тарана. Кинув лозу, помчался с увеличенной скоростью Тарана, уже слыша, как будут хрустеть его кости, как вдруг песок под моими лапами превратился в лед. Впереди выросла ледяная стена, и я со всей дури несся прямо на нее. Паника обожгла мой разум, если я врежусь, удар будет так силен, что я потеряю минимум половину здоровья, а возможно еще окажусь оглушен от удара. Что делать? А стена приближалась с невероятной скоростью. Лапы отказывались подчиняться. Тогда я отдался

интуиции. Перевоплотился в Филина, и использовал оба умения крыла и хвост. После чего вызвал Радара и натравил его на ВодКула.

Умения Филина не работали на противников, стоящих на земле. Как я мог забыть об этом??? Маг бил моего Радарчика, что позволило мне подлететь к нему вплотную. Возвращение в форму гризли, было быстрым, но за это время мой пет умер. ВодКул использовал на себя ледяной щит, и мои атаки вхолостую били по нему, постепенно снижая его прочность. Разорвать дистанцию между нами он уже не мог, потому сосредоточился на чистом уроне по мне. Пробив щит я, наконец, смог использовать серию и кромсал тело врага автоатакой после нее. Когда у меня осталось всего пара тысяч хп, я использовал Бешенство, Вой, и спокойно добил противника, пока он был в стане.

Победил Слон! легион Рассвет! Выигрыш 200.000 золотых!

Демоническое кольцо смерти. Наполнение 10/100.000.

Мой противник явно не был готов к подобному бою. Скорее всего, ему помогли разобрать с тактикой в бою со мной прошлые ролики моих побед. Но там я везде был медведем! И сейчас не будь у меня формы Филина, я бы точно проиграл. Просто повезло. В форме Гризли пройти по льду было невозможно.

Трибуны взорвались! Только сейчас я заметил, что четверть мест занимают мои сокланы. Треть мест Имперцы. И от радостных криков игроков Рассвета мне вдруг стало так тепло на душе, что я поклонился сначала им, а потом остальным зрителям и уходил с песка арены, довольный собой и искренней благодарностью тем, кто переживал за меня, или за свои деньги. Все?таки мой легион — мой новый дом! Имперцы молча провожали меня взглядами. А вот с кольцом надо будет позже разобраться.

Глава 11. Опять один?

Выйдя в главный зал арены, я попал в оборот. Вокруг только свои. В чате стоит такой ор, общий смысл которого сводился к тому, что люди, да и легион обогатились всего за пять минут! Возбужденные крики:

— Я оплачу долг!!!

— Меня не отключат!!!

Были вокруг меня и в чате легиона. И такая радость от моей победы, что вновь показали Имперцам, этим хреновым донаторам, кто тут хозяин, что мне стало неловко. Не люблю я суеты. И потому постарался отделаться ото всех как можно скорее. Мои старания не были оценены никем кроме меня самого. И я со всеми праздновал, очередную победу нашего Тэга. В конце концов, эта победа стала самым большим моим вкладом в дело

гильдии, в жизни людей, позволив им хоть ненадолго, но расслабится, отодвинув главную проблему в сторону. На время.

Наутро смог дойти до банка. Проверил свой инвентарь и охнул сто восемьдесят тысяч золотых! Я что вчера потратил двадцатку? И только спустя секунд десять, до меня дошло — налог на доход. Вот блин, клан, как государство, что бы я не делал все равно не получу полной стоимости своих услуг! Я выложил десять тысяч в склад легиона, а остальное закинул на свою ячейку. Все накопленное мной дкп, потерял. Деньги нельзя превратить в дкп, так что теперь придется снова его собирать, для лучшего шмота на сотый уровень. Ну и ладно, зато деньги положенные мной в свою ячейку позволят мне получать по семнадцать тысяч золота в игровой год! Жизнь то налаживается! И я, в самом лучшем расположении духа, отправился на грифоне в Мох, а оттуда побрел к Залам Смерти. Надо продолжить туда ходить. Правда, в городке Мох, встретив главу города, я отдал ему сто тысяч золота, забрав их из местного отделения банка. Ну а что? Пусть развиваются.

Я боялся смотреть, что в клан чате и в моем привате. Но искать группу все равно надо и мне пришлось их открыть. Поток сообщений хлынул на меня водопадом! Я стал смотреть самые последние. Ничего интересного. Кроме того что сегодня вечером СамаПоСебе будет собирать группу в дандж. Я отписал ей в приват и попросил, чтобы она позвала Тихую. Нет, я не мазохист, но я пообещал себе, что если выиграю дуэль, то буду ходить с ней до тех пор, пока ей не надоест.

Ближе к вечеру я уже был в деревне, недалеко от Залов. Рядом с инстом, как и в случае с Преддверием Ужаса, было три деревни. Мы выбрали для клана деревню Ботол. И именно в ней стали собираться игроки нашего клана, когда хотели отдохнуть и поспать на этой территории. Сидя в таверне, я думал, когда же СамаПоСебе начнет собирать рейд, но от нее пришло сообщение.

СамаПоСебе: все я нашла тех, кто пойдет. Тихая среди них. Завтра с утра собираемся в Ботоле и в путь. Поздравляю с победой! Благодаря тебе, я стала богаче на три сотни золотых.

Блиииииинннн! Так сбор только утром. Придется тут переночевать. Эх. Я оплатил комнату и отправился спать.

Утром стали подтягиваться игроки Серого Заката. Я сидел за угловым столиком и медленно потягивал вкусное пиво. Все?таки в этом мире пиво выгодно отличается и по вкусу и по свойствам от нашего. Оно вкуснее раза в три, хотя конечно о вкусах не спорят, но, по — моему, мнению в Дэлийне самое лучшее пиво на свете. И главное! Никаких позывов по — маленькому! Из?за их полного отсутствия. И вот наслаждаясь новым утром, когда не

надо никуда спешить, бежать я увидел, как в зал вошла Тихая. К сожалению, она меня тоже заметила.

— СЛОН!!! — И она бросилась ко мне. Я едва успел убрать руку с кружкой, как она меня обняла и зашептала на ухо — поздравляю! Ты молодец! Я вообще не знала, что у тебя есть форма Филина. Такая победа! У меня нет слов, — От ее шепота я чуть не оглох, да и в принципе все слышали, что она мне **шептала**. А решил я, что она шептала просто по тому, что зачем еще надо было так близко к моему уху произносить слова? Если только для того чтобы лишить меня слуха? Но она вроде не такая плохая, да и злиться на меня не за что, что бы так мстить… я печально вздохнул. Она же, пользуясь моим ошеломленным состоянием, спокойно села мне на колени, отобрала кружку и отхлебнув из нее выплюнула все обратно.

— Мне кваса или чаю, и поесть что?нибудь. — Крикнула она, ставя мое пиво на стол, и обращаясь уже ко мне — зачем ты такую гадость пьешь? Неужели денег нет на нормальный напиток? Так давай я одолжу. — Она вопросительно подняла бровь, всерьез сомневаясь в моей платежеспособности.

Я посмотрел на свою кружку, пить из нее мне расхотелось, и снова печально вздохнул. Она видимо приняла этот звук за признание моей беспомощности и попросила девушку, принесшую ее заказ:

— Этому молодому человеку чаю, пожалуйста, и пирожков. — И обернувшись ко мне, спросила — ты какие любишь? С мясом, фруктами, овощами? Хотя ты все?таки парень, так что принесите с мясом. — Закончила она, глядя на меня. — Ты чего такой грустный? Я заплачу, не бойся.

Ее хохот вывел меня из ступора, появившегося после ее хаотичных действий.

— Ты бы видел свое лицо, хахаха, ты был такой беспомощный и несчастный, ахаххаа. — Она не могла больше говорить, ее согнуло пополам от смеха. Люди вокруг тоже улыбались. Она надо мной стебалась! Но я понял, что не злюсь, мне самому смешно, стоило только представить, как все это выглядело, если учесть что все прекрасно знают, что я только что выиграл сотню тысяч золота.

Чуть успокоившись, она, наконец, слезла с моих колен и села на стул рядышком. Аккуратно начиная поедать салатик и запивая его чаем. И как бы она не пыталась скрыть своих чувств, я понял, что она боится меня. Точнее боится за меня, опасаясь, что я не выдержу второго такого захода как прошлый и просто при виде ее стану отказываться от группы. Она напомнила мне настороженную белку, которая берет угощение с руки и, видя

новое, доедает первое невдалеке, опасаясь, что ее обманут и на второй раз обидят. Но я ничего не сказал и не сделал, так как сам не был уверен в правильности своего поступка.

Мне пришло приглашение в рейд, которое я принял. Тихая уже была там. Добрав последних участников, СамаПоСебе написала:

— Подходим ко входу, через пять минут начинаем.

Идя рядом с Тихой к Залам, я старался не думать о том, что меня ждет внутри.

Рейд чат:

СамаПоСебе: так ребят, пока мы первые кто прошел этот данж. Хоть игроков нужного уровня уже немало, но оказалось что танкам нужна очень хорошая броня. Сейчас все кланы охотятся за платиновой броней и точат ее сокетами. Так что давайте воспользуемся возможностью заработать для клана и для себя максимум, за то время пока данж не стал доступен для многих. И я, кстати, надеюсь, что следующий данж мы сможем так же пройти первыми.

Нынешний состав рейда немного отличался от предыдущего. По классам все было так же, но игроки были другие, кроме меня, Тихой и нашего рейд лидера. И мы вошли внутрь.

В течении всего инста Тихая была очень сосредоточена и собрана. Она смогла, даже получая урон, хилить рейд. Только один раз она сделала ошибку. На последнем боссе, когда все стояли в лужах лавы и получали урон, она вдруг всхлипнула и перестала меня лечить. Это длилось недолго, но именно в этот момент у меня все защитные умения были в откате, а длань и настойка не смогли спасти мою тушку от постоянного урона и крита нанесенного мне демоном. Лежа в луже лавы и чувствуя, как горит моя плоть, я видел, что Босс развернулся к рейду, но его успели добить, прежде чем он сделал десяток шагов. Это было обидно, умереть под самый конец. В последнюю секунду я увидел, что Тихая пришла в себя и в немом ужасе посмотрела на мое тело и заплакала.

Очнулся я в этой же пещере. Тело демона уже пропало. Кроме меня тут были только Тихая и СамаПоСебе. Остальные разошлись.

СамаПоСебе: Слон тут с босса упала плата эпическая, тело. Посмотри, может тебе надо?

Я мельком взглянул на статы шмотки и отмахнулся. Мои доспехи были чуть лучше.

Слон: сдавай в легион. Мне не нужен сет отсюда, у меня лучше.

СамаПоСебе удивленно посмотрела на меня и произнесла:

— А где ты взял сет лучше, чем падает тут на шестидесятый уровень?

И только тут я вспомнил, что никому не сказал, где раздобыл свой сет, и карту не показывал тоже. Дав ей взглянуть на карту, я объяснил что там и как. А сам в это время смотрел на Тихую. Она, молча, сидела и что?то шила. Ремонтирует броню, понял я.

Слон: выпало еще что интересное?

СамаПоСебе: да тряпки и пара кожаных шмоток. Ничего особенного. Правда пять эпических камней душ еще и один реагент на зелье параметров. Средненький заход в общем. Ничего особенного. Ладно, ты встал, так что пошли на выход, плюшки получать.

И мы втроем покинули инст. Ничего особенно я не получил за заход. Только кольцо немного наполнилось, но что это дает я так и не понял. А потом спросил:

— Слушайте, а что дает наполнение кольца, в курсе кто?

— Неа. Когда это произойдет, тогда и узнаем. Мы же первые кто получил такую вещь в легионе. А остальные врядли нам скажут правду. — Хмыкнув, сказала СамаПоСебе. — Ладно ребят я побежала, еще в легион банк скинуть все надо и вернуться сюда до завтра, или найти того кто в Мох пойдет. В общем, до завтра, надеюсь, вы пойдете.

И она побежала к деревне, оставив нас одних на выходе с данджа.

— Ну что? — Спросил я. — Пойдем в деревню?

Тихая лишь мрачно кивнула. И мы стали отдаляться от пещер.

— Чего ты такая мрачная? — Спросил я Тихую, пока мы шли к деревушке. И сам же постарался развеять все ее сомнения — данж мы прошли быстро, только под конец я умер. Если вспомнить прошлый заход — небо и земля. Так что радоваться надо, правда, ничего особенного не упало, но еще наверстаем. Вот когда пойдем в следующий инстанс, тогда да, будешь мрачной не один день. Умрем мы там…

— Ты, правда, считаешь, что сейчас мы прошли нормально? Я же уронила тебя на последнем боссе? — Она остановилась и глядя мне в глаза произнесла вопрос.

— Да. Честно говоря, я думал то умру раза три, а тут всего один раз, да и то в конце. — Глядя ей в глаза, ответил я.

— То есть, вся твоя радость заключается в том, что ты умер всего один раз вместо трех? И почему же ты пошел со мной, если думал что умрешь столько раз, если считаешь, что я настолько плоха? Не спорю, в тот раз все было отвратительно, но зачем же ты пошел тогда со мной? — Зло спросила она меня, ее кулаки

сжались.

— Ты хорошая. — Произнес я и, отвернувшись от нее, зашагал дальше, не желая разговаривать больше на эту тему. Пусть уж лучше на меня злиться, а то ходит мрачная. А сейчас хоть повод есть, точнее я его дал. Я улыбнулся.

Когда мы вышли из Залов уже был вечер и, дойдя о деревни в полном молчании. Я и Тихая зашли в гостиницу, сев за разные столики. Я сделал заказ и с удовольствием поел. После ужина меня потянуло в сон, и я поднялся в свой номер с желанием выспаться.

Прошел месяц постоянных забегов в инст. За это время удалось выбить полный сет Платы для танка эпического грейда. Сет этот ушел подросшему до шестидесятого уровня танку и теперь в нашем легионе уже две группы стали зачищать данж. Третий танк был еще пятьдесят седьмого уровня, так что о инсте пока не думал. Но в любом случае, пока он апнется, сет соберется и ему тоже.

СамаПоСебе, собирая группу в данж, всегда брала меня и Тихую с собой. При том со вторым танком она даже не пыталась собрать группу заявив, что я ее личный танк для походов в данж, и что если я ее кину, то она сильно на меня обидится. Тихая же стала полностью оправдывать свой ник. Никаких выходок с ее стороны больше не было, она, будто уснула, выполняя все, что от нее было нужно, но при этом, не показывая никаких эмоций. Не знаю почему, но меня это беспокоило. Мне нравилась ее жизнерадостность, и я даже стал скучать по ее выходкам. Но мы продолжали ходить к данджу вместе, она всегда ждала меня, если я опаздывал, а я в ответ стал ждать ее. Сидя на привалах в инсте, она всегда садилась недоделку от меня, качая какую?нибудь профессию. В общем, мы всегда были рядом, но при этом почти не общались. Я не понимал что происходит, но по большому счету мне было все равно.

И вот СамаПоСебе в очередной раз, собирая рейд в данж, кинула мне приглашение. Я принял и увидел, что все уже собраны.

СамаПоСебе: дуй к данджу, ждем только тебя.

Я удивился, обычно Тихая всегда ждала меня, странно, что в этот раз этого не случилось. Быстро добежал до входа. И зашел вместе со всеми внутрь. Мы стали чистить данж и только на первом боссе я понял, что Тихой в рейде нет, вместо нее была целитель — друид. После смерти босса я спросил:

— Слушай, а Тихая что не пошла? Чего ее нет в рейде?то?

— А я думала, когда ты заметишь. — С усмешкой сказала СамапоСебе. — Да она со второй группой пошла, мы поменялись

хилами. Не знаю, почему она решила сменить рейд. — Вопросительно глядя на меня, произнесла она.

Сказать, что я был удивлен это все равно, что промолчать. С какого она ушла с нашего рейда? Вроде все нормально было же. Только она молчала постоянно, почему то, но ведь проходили же нормально. Выйдя из данджа, я в одиночку отправился в деревню. Поел, и пошел спать. Все было как?то непривычно и будто чего?то не хватало. Сегодня был юбилейный проход Залов Смерти. Мы получили для клана второе достижение этого инста, за две сотни прохождений. Почему две сотни, если были там всего двадцать раз? Все просто. В рейде десять человек, пройден инст двадцать раз, значит, игроков легиона прошедших его две сотни, и все равно что кто?то прошел его двадцать раз. Главное общее число прохождений игроками.

Так шли дни. Сидя после каждого прохождения данджа за угловым столиком, который, по — моему, уже стал моим, так как всегда по вечерам был пуст, я видел возвращающихся на отдых игроков. Они подсаживались к своим компаниям что?то обсуждали, веселились. Я же сидел один. Иногда ко мне подсаживались согильдийцы, мы общались и пересаживались за более большие столы, когда не помещались за моим. Но по большому счету я не горел желанием общаться постоянно с кем?то. Я видел, что Тихая теперь постоянно ходит с каким?то лучником из нашего легиона, и от ее мрачности не осталось и следа. В первый раз, когда я их увидел вместе, мне стало обидно, и я хотел подойти к ним, но не сделал этого. Потом я понял, что мне все равно.

Через недельку, сидя за столиком после очередного похода я с удивлением заметил, что ко мне подсела СамаПоСебе.

— Привет, чего один сидишь тут? С народом редко общаешься? — Спросила она, но я лишь неопределенно пожал плечами. — Слушай, так чего Тихая перестала с нами ходить? — Не унималась она.

Я объяснил ей, что она попросила меня ходить с ней из?за того что она боялась напортачить в других рейдах и боялась что ее перестанут брать куда?либо. И что я согласился после дуэли, но сказал ей, если она захочет пойти с другим рейдом, то мне она ничем не обязана и может уходить.

— Видимо она решила, что стала самостоятельной и теперь может ходить с кем угодно. — Закончил я свой рассказ.

— А я думала, что вы пара… — задумчиво заметила СамаПоСебе. — Всегда вместе держались.

Я ничего не ответил. Мы сидели, молча минут десять. Я уже собирался пойти спать, как вдруг она спросила меня:

— А у тебя есть девушка? Или была? Просто интересно, какие тебе нравятся.

После этих слов она уткнулась в кружку с чаем, который цедила на протяжении всей беседы, и я услышал, как она прошипела тихо — тихо:

— Ну, я и дура.

— Девушки нет, но была. А какие нравятся? Знаешь, мне иногда кажется, что я готов ухватиться за любое тело с сиськами и жопой, но когда я могу получить желаемое, будто импотентом становлюсь. Только одна, которую я любил, могла дать мне то чего я хотел. И это не секс, точнее не только он. — Ответил я, не зная как реагировать на ее вопрос. И наверно, поэтому ответ получился честным.

— А почему вы расстались тогда? Ну, с той, которую ты любил.

— Она умерла. — Я сам удивился, как равнодушно прозвучали эти слова. Видимо что?то во мне совсем сгорело, что я так стал относиться к происшедшему. Воспоминания о Алмазке вызывали в сердце у меня грусть и боль, слезы наворачивались на глаза, но я загнал эти воспоминания так глубоко, что они перестали всплывать в моей памяти без моего желания.

Я хотел отхлебнуть еще пива, но кружка оказалась пуста. Встал, снова собираясь уйти спать, но больше хотел закончить этот разговор, как вдруг услышал ее тихий голос:

— Мой парень тоже умер, а я вот, — она всхлипнула, — я стала жить в вирте! — И будто спохватившись, она произнесла — давай выпьем! — И, подозвав служанку, заказала два кувшина вина.

Она посмотрела на меня, и в ее глазах была такая надежда, такая боль и какое?то чувство, будто она хотела хоть кому?то рассказать об этом, но боялась, что ее не поймут. Но мы были похожи и видимо, она решила, что я пойму ее горе и что, рассказав мне, ей станет легче. И я ее понимал. Поначалу мне тоже хотелось поплакаться кому?то, рассказать о своем горе, чтобы меня поняли и пожалели. Но это быстро прошло. Прошлого не вернуть, и даже если меня поймут, даже если посочувствуют, легче не станет. Все это лишь еще больше разожжет костер непоправимости произошедшего.

Я сел, и мы дождались своего вина. Она пила и рассказывала мне о своем возлюбленном. Где?то она улыбалась, где?то горько смеялась. И постепенно слезы, появившиеся на ее глазах вначале, высохли, и заканчивала она уже спокойным безжизненным голосом. Я за все это время почти ничего не выпил, если не считать нескольких кружек вина, все остальное оказалась в ее

желудке. Хоть это и игра, но напиться тут можно спокойно, не зря же гномы так полюбили мой опохмел. Так что я воочию увидел, в первый раз, как тут напивается девушка. От реала почти не отличить. В зале уже давно никого не было, все разошлись. Кто из игры, кто спать. Так что сидели мы только вдвоем. Закончив говорить, она вдруг всхлипнула и стала оседать на пол, не сумев удержаться на стуле. Я подхватил ее, взял на руки и отнес в свою комнату. Спокойно положил на кровать, укрыл, а сам, закрыв дверь, вышел в общий зал и заказал чаю и пирожки. Перекусив, я задумался. Как я смог затащить ее в свой номер, ведь она не давала согласия на это? Или каким?то образом она согласилась… неважно, пусть спит. Я снял на ночь еще одну комнату и лег спать там.

Глава 12. Побег

Утро встретило меня небольшой головной болью. Сделав все утренние дела, и выпив опохмел, я прошел к своему первому номеру, где ночевала СамаПоСебе. Аккуратно заглянув внутрь, я услышал стоны, и фразу:

— Что за идиотский мир, мммммммм, даже напиться без последствий нельзя!

Я улыбнулся и зашел внутрь.

— Ну что собутыльник, плохо тебе? — Я стоял, улыбаясь, и видел, как она пытается открыть один глаз, чтобы посмотреть на меня

— Уйди старуха я в печали. — Ответила она мне, незаслуженно обвинив меня в преклонном возрасте! О том, что я буду дедом, а не старухой, в тот момент я не подумал.

— Ну ладно, как скажешь, а то у меня тут настойка опохмела есть, ну раз… — закончить я не успел, она вскочила с кровати, ну как вскочила. Ноги ее запутались в одеяле, которым я прикрыл ее ночью, и она попыталась грохнуться мешком на пол. Попытка оказалась неудачной, так как я успел ее поймать. Ее вскрик при падении превратился в тяжелый стон. Видимо голова бо — бо еще сильнее от резких движений. Я перевернул ее на руках так, чтобы она была лицом ко мне, а не затылком, и, улыбнувшись ей счастливой улыбкой трезвого человека, произнес:

— Ну что? Помощь нужна? А то я есть хочу, а ты меня как раз прогнала…

— Дай! — Вот все что она сказала, да так требовательно, что я без возражений отдал ей настойку, которую держал наготове. Все?таки мучить девушек я не могу, да и смотреть на их мучения тоже.

Через минуту, она уже смотрела на меня совершенно трезвым и незамутненным похмельем взглядом. Поняла, что ее тело

покоится на моих руках. Посмотрела на кровать, в ее взгляде отобразилось осознание, что номер не ее. Перевела взгляд на свой внешний вид — полуодетая, растрепанная. Честно — честно в кровать я ее положил одетой! Наверно во сне она что?то сняла с себя из?за жары под одеялом. Но выглядела она потрясно. Я проследил за ее взглядом и не мог не оценить открывшейся картины. Кожаная облегающая курточка расстегнута на половину, открывая умопомрачительный вид на два шикарных полушария. Вчерашних штанов нет, только розовые трусики вместо них. Голые босые длинные ножки. И тут голова дернулась от удара.

— Ты чего?! — Возмутился я, получив пощечину.

— Поставь на место и вали отсюда! Козел гребанный! — Заорала она на меня, активно махая руками.

Мне тут же расхотелось что?то говорить, хотя я и мог бы объяснить, но в таком состоянии она врядли будет слушать. Надо было наверно встретить ее в зале, чтобы опохмела дать. Ну, ступил я, чего уж. Поставив ее на твердый пол, я вышел из комнаты, закрыв дверь. Заказал поесть и спокойно занялся принесенной яичницей с кусочками обжаренного мяса.

Спустя минут двадцать СамаПоСебе спустилась в зал, и не глядя на меня, вышла из гостиницы. Я удивился. Вроде ничего такого не сделал, да и спал в другом номере, она, конечно, врядли это знает, но спросить то можно было? Че сразу игнорить, будто я ее изнасиловал.

Сегодня она рейд не собирала. Я спросил ее в приват, пойдем ли в инст, на что получил ответ, что она уже там, а со мной будет ходить другой офицер. Ахренеть! Настроение ухнуло вниз.

Мне отписал в приват Нек, темный эльф 64 уровня, некромант. Я вступил в рейд и пошел с ним в Залы. Прошли мы нормально, он даже похвалил меня, говоря, что такого живучего и толстого танка еще не видел. Но я не обращал внимания ни на что вокруг, на автомате выполняя все действия. Мысли были заняты СамойПоСебе.

Надо извиниться, что ли и объяснить все, а то взъелась на меня ни за что. А вдруг не поверит? Так хозяин подтвердит, что я другой номер снял. И служанка видела, как я выходил из него утром. Ну, оставлять так точно не стоит, она мне нравиться как человек, хорошая девушка добрая, веселая, умная, что немаловажно! И ссориться с ней из?за недоразумения мне хочется.

Вернувшись в гостиницу через два дня, когда мы прошли инстанс, я узнал что группа СамойПоСебе еще находиться в данже. Поев, я отправился ко входу в деревню и стал ждать. Я сидел слева от ворот и наблюдал за закатом. Но вдруг пошел

дождь. Сразу стало неуютно сидеть на земле, и я перевоплотился в гризли, чтобы меньше мокнуть. Ближе к ночи увидел шедших игроков своего легиона от данджа. СамаПоСебе шла последней. Я вернулся в тело человека и подбежал к ней.

— Привет! — Улыбаясь, произнес я. Казалось, она только после моего приветствия заметила меня, нахмурилась и спросила:

— Чего надо?

— Ты все не так поняла! Я вечером просто отнес тебя в свой номер, укрыл одеялом и ушел вниз поесть! Потом снял другой номер и спал там! Я даже не трогал тебя! Только донес. — Зачастил я, опасаясь, что она не дослушает меня до конца.

Ее лицо скривилось, судя по скептическому выражению, появившемуся на нем, она мне не поверила.

— Ну да конечно. Поэтому утром я проснулась почти голая! Ты что, за идиотку меня держись?

— Ну сама подумай зачем мне тебя лапать? И к тому же не забудь об ограничениях! Согласие же нужно! Или ты считаешь, что я такой извращенец, что, извини, подрочил на тебя?

Не стоило мне этого говорить, но было поздно. Ее лицо исказил гнев.

— Так ты… на меня… — судорожно вдыхая, будто ей не хватает воздуха, пыталась сказать она, но замолчала.

Посмотрел на небо. За что? Только этот вопрос задавал я себе эти секунды, до пощечины. Щеку обожгло так, будто вместо ладони у нее наждачная бумага.

— Даже не подходи ко мне, а если заговоришь со мной, я тебя убью. Понял?! — Прошипела она, еле сдерживая ярость. И быстрым шагом направилась в деревню.

Я сел на землю, которая уже превратилась под дождем в грязь и застонал. Ну что за ерунда? Почему такие переживания о том, что она обо мне думает? Неужели она мне нравиться? Стоило мне подумать об этом, как я понял что да. Всегда спокойная, все понимающая, если надо, способна поддержать, а главное искренняя в эмоциях и чувствах. Только сейчас я понял все это, и оттого стало еще хуже. Ну как ей доказать что я ничего не сделал? Я же не урод какой, чтобы пользоваться моментом! В крайнем случае, всегда есть бордель!!! А ведь я до сих пор не знаю ее имени, вдруг подумал я.

Что?то накатило на меня и так захотелось уйти от всего. Уйти от идиотизма ситуации, от невозможности даже поговорить с ней, от презрения, промелькнувшего в ее глазах. Встал и побрел вперед. Дождь казалось, стал еще сильнее и я понял что замерзаю. Превратился в гризли и побрел дальше. Нежить встреченная мной не доставляла мне проблем, умирая довольно

быстро. Я шел все ночь и под утро залез на какое?то дерево. Там я и уснул в форме филина. Хорошо быть оборотнем.

Проснувшись вечером, я тут же вспомнил все что произошло. Ну ушел и что? Просто подставил клан, лишив его танка способного ходить в Залы Смерти. Хотя скоро вырастет новый танк, но три рейда лучше двух в любом случае. Я попробовал написать в приват Неку, что сегодня не смогу пойти, но оказалось, что я ушел слишком далеко от населенных пунктов и приват снова не работает. Что делать? Возвращаться не хотелось. Не хотелось видеть и чувствовать неприязнь СамойПоСебе. Идти дальше? Я вздохнул. Именно сейчас, когда почувствовал себя нужным кому?то, все опять рассыпалось. Просто сидел до ночи на дереве. Никаких летающих тварей пока не появилось, и сам не заметил, как уснул.

Утро не принесло облегчения. Шел несильный дождик. Надо просто поговорить с ней, все объяснить! Я уже собрался обратно, как вспомнил, к чему привел последний разговор. Если не хочу сделать хуже, лучше оставить ее в покое. Взглянув на карту, посмотрел, где есть неисследованная зона, и отправился туда. Я замечал, что чем дальше удаляюсь от заселенных земель, тем меньше здесь чувствуется игровая осень. Можно было бы даже сказать, что тут вечная осень, только без дождей (при мне не было ни одного) слишком пасмурно, что ли, хотя это слово мало подходит для описания. Сухая, я бы даже сказал похожая на камень земля без единого намека на хоть какую?то жизнь. В общем, через месяц блужданий и охоты на нежить, оказался в странном месте.

Деревьев тут было больше чем на остальной территории, то есть, я бы даже назвал это место лесом, если бы не печальный вид самих деревьев. Без листьев, стволы будто облезли от непонятной болезни, белея, будто костями, голой мертвой древесиной без коры. Нет, деревья в этих локациях итак были не самыми красивыми, но у деревень они хотя бы напоминали, что там есть жизнь зеленеющими кронами. А тут мертвым было все, от земли до, казалось, неба. Еду я находил с огромным трудом. Съедобных растений было так мало, что я радовался каждому найденному мной. Зато растений для алхимии тут было довольно много, и частенько встречались редкие. Идя по этому лесу, я понял, что направляюсь к его центру. Нежить тут была элитной и доставляла мне немало хлопот. И вот, убивая очередного зомби какого?то зверя, я увидел за его спиной зеленый росток! Взгляд сам зацепился за эту неправильность окружающего мира. И я даже сначала не понял что это. Справившись с зомби, я чуть ли не бегом направился к этому ростку. Оказавшись рядом, я протянул

руку, чтобы проверить, не мерещиться ли мне. Этот маленький, слабый, одинокий побег вдруг стал для меня таким близким и родным в своем одиночестве, что я захотел его защитить, попробовать дать ему возможность вырасти, а если получиться вообще, отнести его туда, где ему будет лучше, в настоящий лес. Но едва я коснулся его листика, как внутри моей головы раздался голос:

— Приветствую Воин леса! Я вижу, что ты тут один, и врядли сможешь мне помочь, но я слишком долго ждал и устал. Помоги мне! Я хранитель этого леса. Я должен стать сильнее, и тогда смогу дать жизнь новому плоду, который ты заберешь с собой и посадишь в нужном месте. Я объясню тебе где. После этого я попробую возродить этот лес, а плод, который ты заберешь, при успехе вырастет в мощного хранителя другой земли. Раньше все вокруг принадлежало вам Эльфам, но армии нежити смогли уничтожить все живое. Вы покинули эти земли, оставив нас одних. Теперь такие как я, остатки былого величия своего народа — Энты, пытаемся выжить и возродить жизнь хотя бы в некоторых местах. Но мы оказались слишком слабы и многие из нас погибли. Без помощи извне мы бессильны. Прошу тебя помоги мне! Принеси камни душ, которые носят твари вокруг и с их помощью я стану сильнее. Это осколки жизни, отобранные у нас ими.

Внимание. Вы получили Легендарное задание — спасение Энтов.

Принесите камни душ молодому энту для его роста.

Награда — неизвестно.

Штраф — погибнет один из последних представителей энтов в этих землях.

Я согласно кивнул и, отдохнув, отправился на охоту за камнями. Стоит они недешево, но и такое задание получить очень трудно.

В течение трех месяцев я охотился за нежитью, таская камни душ с них, этому уже дереву. Я был свидетелем его роста. Сначала маленькое деревце, потом мощное ветвистое дерево, а сейчас я стою перед настоящим энтом. Ствол, покрытый гладкой шершавой корой. Вместо ног корни, руки заменяют две мощные ветки. Голова оказалась вырезанной на стволе и много ветвей выше нее шелестели новыми листочками, заменяющими волосы.

— Меня зовут Даруан. Ты помог мне стать тем, кем я должен был быть с рождения. Возьми этот плод — он протянул мне огромный орех, который достал непонятно откуда, — и иди туда, куда он поведет тебя. Посади его в землю и помоги ему вырасти так же как помог мне. К сожалению, мы энты слишком редко даем

плоды, раз в десять лет, но после своего взросления у каждого из нас есть возможность вырастить плод. И все бы было хорошо, если бы не одно но! Каждый третий потомок бесплоден. Я не знаю скольким энтам ты сможешь помочь повзрослеть, но однажды ты не получишь плода. Те, кто может давать плоды, зовутся Хранителями, те же, кто лишен этого счастья — Защитниками или Стражами. А теперь иди, тут я начну возрождать жизнь, лес снова будет зеленеть под этим небом!

Я убрал Орех с энтом в инвентарь, почувствовав направление, куда меня тянет, при первом прикосновении к нему. Вопроса что делать дальше не было.

Внимание. Задание Спасение Энтов обновлено.

Вырастите столько Энтов сколько будет плодов.

Награда — неизвестно.

Штраф — понижение репутации у Даруана.

Недели две я просто шагал туда, куда хотелось попасть Ореху. И вот, наконец, я понял, что на месте. Поместил Орех в землю, выкопав неглубокую ямку, откуда сразу пробился небольшой росток. Что делать дальше я уже знал. Прошло еще три месяца, и я снова получил Орех и отправился на поиски нового места. Повторив действия и с этим орехом, я продолжил охоту на нежить. Спустя еще три месяца я получил новый Орех, но он был странным. Я не чувствовал в нем желания отправиться куда?то о чем и рассказал молодому Энту с именем Дериан, давшему мне этот Орех.

— Ты прав. — Медленно произнес тот. — Это Энт — страж. Мне жаль, что на мне закончилось твое участие в возрождении нашей расы! Но помоги ему вырасти и он станет надежным охранником этих земель, пока я буду приводить их в порядок. Для этого ему, как и нам нужны камни душ. Но не печалься! Через десяток лет каждый хранитель вновь сможет вырастить плод, и нас станет больше. Так будет продолжать до тех пор, пока жив хоть один из нас!

Внимание. Задание Спасение Энтов обновлено.

Вырастите Энта — стража, пока хранитель занят возрождением земли.

Как я устал! Нежить эту я уже видеть не мог, каждый день, истребляя их, я вдруг понял, что стал предугадывать их действия, и они почти не попадают по мне. Ладно, энт сказал, что когда вырастет страж, мое участие закончится, а значит и задание завершиться. Я получу награду и вернусь к людям! Проведя больше девяти месяцев в этой безлюдной местности, я уже успел соскучиться по нормальной еде, нормальному сну.

Ремонт брони оказался не таким сложным делом. Я научился,

из материалов, падающих с монстров, делать заплатки и для Платы, Кожи, Ткани. Но вот с едой беда. Иногда мне казалось, что я ем землю, настолько безвкусной была приготовленная мной пища. Она лишь утоляла голод. Мне осталось еще немного, и я стану семидесятым уровнем, столько уничтожить нежити, потратив на это почти год, хотя почему почти… пока вырастет страж год и пройдет и апнуть всего лишь семидесятый! Ндаа, не так я представлял свой прогресс. Теперь же, помогая Энту — стражу вырасти, я мечтал лишь о том моменте когда, наконец, вернусь в Мох, наемся до отвала, отосплюсь в кровати и нормально вымоюсь. Тут были речки, но они были немного мутными и вода в них странной на вкус. Но я мылся в них, хотя сказать, что я становился чистым — серьезно соврать. От меня уже воняло этими речками, я не могу избавиться от запаха зомби, плотно въевшегося в мою шерсть. Так что не хотел бы я в таком виде — воняющий, ободранный, с свалившимися комками шерсти показаться хоть кому?то из игроков. Но дело свое я сделал.

Дериан, увидев вырасшего Энта — стража, произнес:

— Спасибо тебе оборотень Слон. Возвращайся к Даруану и расскажи ему все, что ты сделал. А теперь прощай и помни, в этих лесах тебе всегда будут рады!

Внимание. Задание спасение Энтов обновлено.

Вернитесь к Даруану с рассказом о происшедшем.

Я с облегчением пошел сдавать задание. Ну наконец?то!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! УРАААААААААА!!!!!!!!!! Только идти оказалось далеко. Я потратил еще неделю, пока не вернулся к тому месту, где впервые увидел зеленый росток. Но я не узнал этих мест. Живые деревья, одетые в зеленую чешую из листьев стояли посреди мертвой земли. Трава под ними, мох, цветы ясно показывали, что жизнь возвращается в эти земли, и настолько невозможен был переход от смертельно — больной земли к живой пышущей здоровьем, что я стоял перед зеленой стеной и не решался сделать шаг вперед.

— Приветствую тебя Слон, ты вернулся с хорошими новостями?

Я вздрогнул и посмотрел направо. Там, неотличимый от окружающего его леса, стоял Даруан, немного выглядывая из сплошной стены деревьев. Рассказал ему все что сделал. Что хранителей удалось вырастить всего три вместе с ним, а четвертым оказался страж. И не выдержав, спросил:

— А этот лес, откуда он? Здесь, посреди земель отравленных смертью?

— Это моя работа. Вокруг той поляны, где ты нашел меня, теперь растет Священная Роща. Ты видишь ее границы. В ней все

звери и птицы живут в мире, довольствуясь дарами Рощи. Сейчас я занимаюсь тем, что начинаю растить простой лес вокруг нее. — Он вдруг улыбнулся мне и произнес — знаешь, в этом лесу много таких трав, которые ценятся вашим народом, и думаю за право их получить, такие как ты согласятся помочь нам — Энтам.

Внимание! Глобальное событие!

На территории Мертвых Земель возродились Энты. Им нужна помощь чтобы выжить. Найдите их и помогите. В награду можно получить редкие ингредиенты, умения, экипировку. Но нужно постараться для хорошей награды. Удачи вам!

Внимание! Вы выполнили задание Спасение Энтов.

Награда:

Ваше пассивное умение Воин леса полностью преобразовано в татуировку — Страж Леса.

Татуировка **Воин леса**, изменена на **Страж леса**:

Маг и физ защита +5 %. Здоровье +5 %.

Регенерация здоровья + 10 в 3 сек. Скрытность в лесу +50 %.

Урон в лесу увеличен на 15 %.

Вы получаете полный сет Энта — Хранителя.

Требуемый уровень 70. Плата. Легендарный. Масштабируемый до 100 уровня.

Не выпадет после смерти, нельзя украсть, потерять.

Физ защита — 4400 Маг защита — 440

Выносливость — 375

Сила — 325

Полная неуязвимость к магии природы.

Восприимчивость к исцелению + 20 %.

Бонус от полного сета платиновой брони +10 % к маг и физ защите.

Внимание. Вы получили 74 уровень.

Ничего себе, я только был шестьдесят девятым и тут сразу на пять уровней поднялся! А сет? Это просто бомба!!! До сотого уровня у меня всегда будет лучшая броня! Правда оружие все равно придется менять, да и о биже давно пора подумать, но броня!!! А страж леса? Да это читерное задание, всего?то годик помучиться и в итоге столько плюшек! И тут же радость поутихла. Целый годик.

Но тут Даруан продолжил:

— Возьми этот камень, с его помощью ты всегда сможешь вернуться на эту поляну, где бы ты не был. — Он протянул мне зелененький камешек, покрытый мхом, который я с удовольствием взял. — Теперь это твой дом. Но помимо этого, если камень вдруг станет краснеть, это будет значить, что мне

угрожает опасность и нужна помощь. Помни об этом.

Камень Священной Рощи.

При использование вы вернетесь в священную рощу Даруана.

И он ушел. Я же еще несколько дней просто наслаждался покоем в этом лесу. Зеленый мох заменил мне кровать, на нем было так мягко и удобно, а пахло такой свежестью, что я не мог не отдохнуть тут эти дни. Еще я запасся разными съедобными растениями. Но Энт запретил мне трогать редкие травы, объяснив это тем, что они нужны для оплаты помощи, таких как я. И вот я, наконец, отправился назад к людям, и хотя я мечтал и жил только мыслями об этом в последние полгода, сейчас я не испытывал радости. Наоборот, я боялся возвращаться, вспоминая, что заставило меня покинуть обитаемые земли.

Раса — Лесной Эльф Имя — Слон 74–ой уровень

Физ защита — 5925 Маг защита — 1147

Здоровье — 9516 Мана — 1540

Физ атака — 280–305 Маг атака — 21

Характеристики:

Выносливость — 668 Сила — 652

Ловкость — 140

Интеллект — 79 Энергия — 93

Переносимый вес — 197

Пассивные умения:

Живучий 2 — Восприимчивость к исцелению +2%

Акробат 21 — урон при падении — 21%

Летчик 15 — скорость полета + 15%

Стойкий 2 — восприимчивость к боли -2%

Профессии:

Кулинар 25 — энергия + 25

Мастер на все руки 11 — ловкость, сила, интеллект + 11

Знахарь 30 — выносливость, интеллект, энергия + 30

ОЛ — 32.

За почти два года игры, игровых года, я достиг, наверное, многого. Не знаю, но пока в форме Гризли я такой.

Глава 13. Возвращение

И вот в новом сете я, в форме гризли, весь покрытий коричневыми пластинами коры, шагал в направлении города Мох. Мне хотелось быстрее оказаться там скинуть все лишнее, а барахла за этот год накопилось не мало, что даже приходилось выкидывать наименее ценное. Хотелось вымыться, я все еще вонял, хотелось поесть нормальной вкусной пищи, об одной мысли о пирожках с мясом, жаренной или копченой птице, прожаренных кусков мяса, у меня уже подкашивались ноги от желания. По пути собирая растения и почти не убивая монстров,

их уровень был ниже моего, так что опыта от их убийства много не получу, а тратить время на них не хотелось.

Места тут, как и везде где не было поблизости деревень, были дикими, и малопосещаемые игроками. В такие места забредали только в поисках редких ресурсов и монстров. Несколько дней я шел абсолютно спокойно. Повсюду белели сугробы снега. В реальности сейчас декабрь, если я правильно посчитал, а тут, не знаю, просто зима. Конечно, свой календарь в этом мире тоже есть, но я забыл его купить, точнее он мне был не нужен. Оставив позади Призрачные земли, подходил к болотам, все еще не приближаясь к деревням, чтобы со мной нельзя было связаться. Желания общаться с кем?либо у меня еще не возникло, и я старался, чтобы этот, безусловно, счастливый момент наступил как можно позже.

Я почувствовал под очередным сугробом травку. Раскопав и собрав ее, поднял морду. Путешествую все так же в форме гризли, тем более, сейчас холодно, а в форме медведя довольно?таки тепло. Передо мной стояли десять человек из легиона Империя. Их ники были красными.

— Смотрите! Кого, мы нашли. — Заулыбался один из них. Их уровень не превышал шестьдесят пятого, но их было десять! — Да это же Слон, пропавший около года назад игрок Рассвета! А мы все гадали, куда ты делся и в стычках тебя не видать, и в городах, а ты, оказывается, тут бродишь, хмм и уже семьдесят четвертый. Шустрый. Зима же, а ты шатаешься в лесу, иди лапу сосать в берлогу… — Было видно, что когда он увидел мой уровень, неуверенность закралась в его слова, но поддержка группы вселяла в него уверенность.

— Народ, разойдемся мирно? — Спросил я, понимая, что если их ники красные, значит снова война. И потому уже выбрал для себя самую слабую цель для атаки.

Теперь они все улыбались. Как только первый заговоривший открыл рот, я атаковал. Использовав лозу, тараном и серией сразу снес целителя шестидесятого уровня. Черная шерсть, использованная мной после его смерти, помогла мне избежать слишком большого урона, и массовый стан оглушил противников, дав мне возможность убить их мага. Их осталось восемь. Восстановив свое здоровье с помощью умений и настойки я атаковал второго целителя в их группе, использовав Бешенство. Странно, но и этот целитель умер довольно быстро, хотя мне и пришлось провозиться с ним секунд на десять дольше, чем с первым. Все это время я получал урон и как только я смог использовать таран снова, то не стал атаковать, а понесся в лес, отрываясь от преследователей желая разобраться с ними по

одному. Лес!!! Я понял! Страж леса — моя новая татуировка увеличивает мой урон в лесах. Теперь понятно, откуда такой дамаг. А ведь она еще и маскировку дает. Немного оторвавшись от Имперцев, я затаился. Выжившие семь врагов бежали в мою сторону, не замечая меня. И когда они пропали из виду, я использовал все возможности, какие у меня были в лесу. Я снова видел каждое дерево, каждого зверька вокруг себя и увидел бегущих врагов, но вот они остановились, видимо поняв, что я скрылся. Нашел место для засады, которое они не могли миновать, и спрятался там. Ну как спрятался, зарылся в снег, но так чтобы с их позиции не было видно изменений в окружающем их лесе. В этот раз успел убить только двоих и то благодаря внезапности, как мне пришлось срочно убегать с тридцатью процентами жизни. Пятеро врагов бросились за мной, не давая мне оторваться. Бить из?за дистанции они еще не могли, но мое здоровье медленно, но верно ползло вверх, только вот манны оставалось совсем мало. Стал лихорадочно думать — что делать? Умирать не хотелось абсолютно, слишком много дорогих вещей в инвентаре, что?нибудь да упадет.

Меня снова спас Филин. Нет наносить урон наземным целям в его форме я не мог, но зато мог улететь! Что я и сделал под недовольные крики врага. Скрывшись из виду, приземлился и став гризли, направился туда, где был противник, чтобы устроить еще одну засаду. Выпускать их мне тоже не хотелось. Еще одна засада и еще двое погибших с их стороны. Ушел снова Филином. Устраивая новую засаду, услышал:

— Вот мудак этот Слон, запарил уже бегать. По сторонам смотрите! Может снова напасть! И откуда у него такой дамаг? Он же танк! Да еще и оборотень! Слева!!

В этот момент я выпрыгнул и атаковал. Выкрик говорившего прервался хрипом и он упал на землю. Убегать в этот раз я не стал. Страж леса — это сила. Из?за новой брони дамаг по мне шел не то чтобы слабый, но и не сильный. Благодаря восприимчивости к исцелению, я отхиливался намного лучше. Даже настойки больше восстанавливали здоровья, чем раньше. Либо мне попались не слишком сильные игроки, либо я стал слишком сильным. Но любой вариант меня устраивал. Через пять минут все было кончено. Я стоял среди трех скелетов и обшаривал выпавший дроп. Кроме денег и растений вроде ничего интересного не было. С прошлых убитых весь дроп подняли Имперцы, так как в тот момент мне было важнее убить и слинять. Сейчас же я пожалел об этом. Возможно, там и упало что?то ценное.

Одна тканная шмотка на шестидесятый уровень из пещер

эпического грейда, вот и все что выпало из вещей кроме золота и гербария. Хотя я поднял еще необработанные шкуры, какие?то драгоценные камни, но их ценности я не знал, а потому остался недоволен. И тут я заметил, что мое кольцо светиться!

Демоническое кольцо смерти. Мифическое.

Минимальный уровень 60. Масштабируемое.

Единственное в своем роде кольцо.

Ваша чувствительность к боли — 2 %

Время воскрешения — 11 %

Шанс выпадения с вас предметов и экипировки — 11 %

Вы наполнили кольцо силой поверженных противников. Выберите одно из доступных улучшений:

1) Все основные параметры +15

2) Чувствительность к боли — 1 %

3) Эффективность всех умений +1 %

Я выбрал третий вариант. И тут же счетчик наполнения обнулился. Кольцо снова готово к заполнению, только вместо ста тысяч на этот раз было двести пятьдесят. Необычное колечко, а главное что для его наполнения мне потребовался ГОД!!! Нда, кто говорил, что будет легко. Я печально вздохнул и продолжил свой путь.

Значит с Империей снова война. Вовремя же я решил вернуться. Интересно, обрадуются ли мне или наорут.

Оказавшись в Болотах, я увидел легион чат. С момента убийства Имперцев прошло уже больше суток, так что они уже успели воскреснуть и рассказать что произошло. В легионе все было спокойно, офицеры собирали группы в инстансы на завтра, а остальные гадали, где именно находятся Энты и как бы побыстрее туда попасть, не мучаясь поисками.

СамаПоСебе: завтра собирается рейд в Замок Боли. Уровень от 70. Желающие в личку.

Я подумал, но решил не писать ей ничего. Зайдя в Мох, проверил почту, она была пуста. Пошел к скупщику — НПС и скинул ему всю ерунду, накопленною мной за путешествия. В банке гномов я, источая приятный гнилостный запах и походя на зомби, у первого же гнома попросил, чтобы мне сюда выслали ингредиенты для опохмела. Завтра я собирался их наделать. Сам же, скинув лишние травы и ресурсы в банк гильдии, отправился к учителю оборотней. Город уже стал десятого уровня, как, я пока не понимал, но теперь тут появились учителя всех классов, которые жили в небольших домиках. В будущем вместо них построят здания гильдий, но это будет еще не скоро.

Учитель мне очень обрадовался. Зажимая нос, и всем своим видом показывая, что я как минимум невоспитанный человек, он

быстро обучил меня новым умениям, приняв деньги с отвращением.

Мастер алхимии был так любезен, что дал мне рецепт на изготовление душистого мыла!!!!! Аналога, которого не было на аукционе в принципе!!!!

Душистое мыло.

После использования мыла, вы начинаете источать чудесный запах луговых трав.

Привлекательность +10 %.

Правда за него пришлось заплатить, но уже то что я благодаря своему, нуууу, не очень приятному внешнему виду и запаху, смог получить уникальный рецепт того стоило! Изучив остальные настойки, в частности настойки на здоровье и манну стали сильнее и восстанавливают теперь больше единиц, довольный вышел на улицу, оставив несчастного алхимика в полуобморочном состоянии. Запахи в его доме итак были странными, теперь же с моим приходом дышать там было нечем в принципе!

Лишнее золото решил положить в свою ячейку, оставив себе лишь десяток золотых на мелкие расходы. И подходя к банку гномов, увидел улыбающегося служащего этого здания. Он быстро подбежал ко мне и пообещал, что выполнит просьбу прямо сейчас, только бы я не шел внутрь. Я усмехнулся, отдал ему деньги, сказав, что их надо положить в мою ячейку. На что гном только кивнул и не собирался уходить.

— Ммм, а разве ты не должен пойти и выполнить мое поручение? — Спросил я его, чувствуя, что меня хотят обмануть.

— Сразу, как только вы отправитесь куда?либо, а то вдруг вы чего забыли, а я тут. Мне и скажете, зачем бегать несколько раз туда — сюда? — По его лицу было видно, что он с места не двинется, пока не поймет, что в Банк я не иду.

— Ах, точно, ресурсы мне еще на опохмел надо, сделаю пока тут. — Гном кивнул на этот раз удивленно.

Точно. Я же уже говорил об этом, когда посетил банк в первый раз… тупеем.

Я пошел в гостиницу, наконец, мыться!!!!! Едва я вошел туда, как ко мне сразу подскочил хозяин и предложил пройти за ним. Отвел он меня на задний двор, где служанки уже готовили горячую воду, для того чтобы я мог вымыться. Видимо я настолько грязный, что местные жители, просто не горят желанием пообщаться со мной. Бани, к сожалению, не было, и сидел я в бочке с горячей водой, а вокруг мороз. Уххх. Было непривычно. В реальности я бы и позволить себе не мог выпрыгнуть на мороз после такого перегрева — труп обеспечен. А

тут… млин… КАК ХОРОШО ТО!!!!!

Через двадцать минут, чистый и довольный, я сидел в общей зале гостиницы и ждал заказа. Теплую одежду нашел у бочки, ее цена видимо была включена в стоимость обеда.

Уже доедал последний пирожок и мечтал о мягкой постельке, как в приват пришло сообщение.

Скалка: Ты где был? Тебя не было больше года!!! Знаешь, как мы волновались, а сегодня проверяю банк легиона и что я вижу??? Какой?то Слон накидал туда столько дорогих ресурсов, сколько вся гильдия за год не собрала! Ты хоть знаешь, что для алхимии твои травы настолько редки, что за одну штуку по сотне золотых на аукционе отваливают? Ты знаешь, что появились зелья на защиту и магическую защиту увеличивающие их навсегда? Ты представляешь, насколько сейчас при наличии денег может стать сильным персонаж? Так, ты сейчас где? Хотя наверняка в своем городе баклуши бьешь? Короче жду тебя в деревне у Замка Боли через пару недель. Деревня Лоргон. Все.

И тут в легион чате она написала.

Скалка: ребят Слон вернулся. Через пару недель в Лоргоне будет. Все кто хочет его убить, кастрировать, сжечь, расчленить милости прошу.

Я поперхнулся чаем. Шутит, конечно, подумал я, но к чему такие шутки. Ладно, спать. Поднявшись в свой номер, я улегся на кровать и заснул. Наконец я могу спокойно выспаться.

На следующее утро я отправился к главе города. Ролед встретил меня счастливой улыбкой.

— Привет Ролед, я смотрю город уже десятого уровня. Как удалось так быстро подняться то?

Мы стояли перед его домом, который все так же охранял Боевой Голем.

— Да все благодаря вам, — он поклонился. — Ваши рабочие големы просто чудо! Я отправил их ближайшие к городу болота засыпать, так они столько земли и песка натаскали, что за полгода справились. — Я удивленно смотрел на него. Конечно, я пришел сюда уставшим и не обратил на многое внимание, но то, что рядом с городом стало меньше болот, я не заметил. — Теперь там крестьяне живут. Еды хватать стало, даже покупать ничего не надо. Охрана города поднялась в уровнях, защищая травников в болотах. Сами травники теперь чаще находят редкие растения. Торговля процветает! А людей то… сколько каждый день у нас бывает. Хоть до столицы и недалеко, только многие тут отдыхают и уходят, не летая в столицу! Банк есть, гостиницы есть, когда же взяли десятый уровень, то я дал указание бордель построить. Теперь в городе народу еще больше чем раньше. Больше людей —

больше налогов. Вот и выросли за годик.

Оставленные мной в последнее посещение города сто тысяч золотых, он потратил довольно быстро. Поднял уровни всех самых доходных зданий, построил еще несколько таверн и гостиниц. Улучшил дома до двух и трехэтажных с одноэтажных. Больше людей — больше налогов. Работы хватало всем. Так что управляющий из него просто отличный. Попрощавшись с ним, я вышел на улицу, чтобы осмотреть город.

Каменные двух и трехэтажные здания, каменные стены вокруг города. Гостиницы и таверны полны народа, банк без дела тоже не стоит. К учителям постоянно подходят за новыми умениями. За городом множество деревенских домиков, только деревянных. Огороды и даже поля. Пока все покрыто снегом, но, даже видя, сколько домиков вокруг города, можно понять, насколько увеличилось население за прошедший год. А болота… как бы я их мог заметить, под таким слоем снега? Точнее их отсутствие. Даа, сильно изменилась местность за это время. Очень сильно.

В банк гномов я все?таки зашел. В этот раз меня никто не встречал. Заглянул в личную ячейку. На счету, там оказалось больше девяноста тысяч золотых, и, скинув в легион банк, сет Костяного Дракона и все, что забыл отдать встречающему гному, пошел на выход. До вечера я ждал посланца гномов и когда он, наконец, принес мне ингредиенты, я занялся крафтом.

Через неделю я отправился в Лоргону. Не очень нагружая себя крафтом, я сумел отдохнуть, отоспаться и наесться так, что мечты о нормальной еде все?таки отступили. Пока я шел к месту своей **казни** успел узнать, что война с Империей длиться около месяца, но при этом Закат в ней не участвует, сосредоточившись на максимально быстром развитии. В самом Сером Закате уже состоит семьдесят девять человек, на которых возлагаются большие надежды в будущем.

Подходя к воротам Лоргона, я заметил девушку, махавшую мне рукой. Через пару минут она побежала мне навстречу.

— Привет! Ты извини меня, я была не права. Я все проверила, ты действительно спал в другом номере, а я дура. Я хотела тебе написать, но ты уже был недоступен! — Говоря все это, она схватила меня за морду, я был в форме гризли, как обычно, и чмокнула в нос. — Куда ты пропал, а!? Мы же волновались!!! Целый год, ты понимаешь??? Целый ГОД!!!

Она вдруг села на мою спину обняла, точнее, попыталась обнять, мою шею.

— Я ведь так и не знаю, как тебя зовут. — Тихо произнес я, понимая, что я счастлив, я кому?то нужен, меня ждут. И что ради этого человека я сделаю все, что в моих силах.

— Юля, мое имя Юля. — Так же тихо ответила СамаПоСебе.